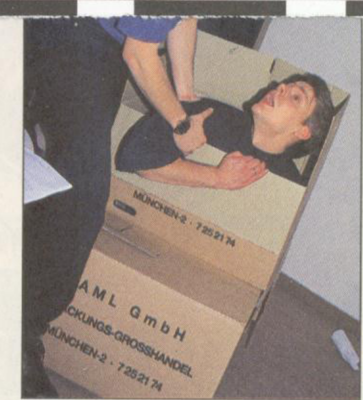

POWER PLAY
3/96
DM 6,50
öS 50,-/sfr 6,50
Lit. 9000/hfl 8,-
dkr 35,-/fmk 32,50
MAGNA
MEDIA
DAS COMPUTERSPIELE-MAGAZI
Power Play gibt´s auch mit CD-ROM
Werwölfe in Bayern
Gabriel Knight 2
Konsolenknüller jetzt auf PC
Earthworm Jim
Star-Programmierer Garriott bricht das Schweigen
Heiße Infos zu Ultima IX
Spielen wie in alten Zeiten: Emulatoren für C64 & Co.
SYNDICATE 2
Bullfrogs Killer-Cyborgs laden wieder durch
> 18 Seiten Tips & Lösungen: Riddle of Master Lu
> Druidenzirkel, Beavis & Butthead u.v.a.
> Plus: Fantasy General > CyberMage > Theme Hospital
Wettbewerb: Pentium zu gewinnen!
4 391054 206507 03

unter vier eng beschriebenen Seiten beehrt. Das wäre ja nicht weiter schlimm, gäbe es täglich auch vier Seiten Wissenswertes. Doch selbst zur seitenlangen Beschreibung eines Mauspad-Designs fehlt nicht die Einladung zur kurzfristig einberufenen Pressekonferenz, die man bitte auch dann zurückfaxen möge, wenn keine Zeit zur Teilnahme sei – nicht zu vergessen die CD-ROM bzw. Disketten mit Bildern der neuen Werbekampagne. Ein freundliches "Ich werde Sie in den nächsten Tagen anrufen" beschließt die Meldung fast wie eine Drohung.

Mit einem Wort: Wer nicht nach spätestens zwei Wochen in einem Bermuda-Dreieck nutzloser Papierstapel versinken will, hat spätestens gegen Mittag einen vollen Papierkorb. Trotzdem überwuchert der Schreibtisch unerbittlich mit jener geradezu diabolischen Art von Meldungen, Disketten und CDs, von denen man genau weiß, daß man sie irgendwann brauchen wird, bei denen aber ebenso klar ist, daß sie zum benötigten Zeitpunkt ums Verrecken nicht zu finden sein werden. Die Physiker wissen es längst: Unordnung nimmt immer zu. Ein Redakteur, der freiwillig die Disziplin aufbringt, abends seinen Tisch sauber aufgeräumt zu verlassen, setzt sich sogar einem bösen Verdacht aus: Offenbar hat er zuviel Zeit – zum Sortieren, Archivieren und Aufräumen. Eine Redaktion hat gefälligst nach Arbeit auszusehen! Letztlich gibt es gegen das Chaos nur ein einziges wirklich wirksames Mittel: öfter mal umziehen. Umziehen ist wie Montag – da fängt alles von vorne an. Genau das haben wir getan, auch wenn wir nur ein paar Zimmer getauscht haben...

Damit die Ordnungsgebote der Mutter nicht allzu schnell vergessen werden, halten wir auch unsere "Neuen" kräftig zur Arbeit an





Mitte: Wenn Knut mit viel Geduld und guten Worten nicht aus seinem Dreckloch zu bringen ist, muß man eben Gewalt anwenden



Ordnung
ist das halbe Leben

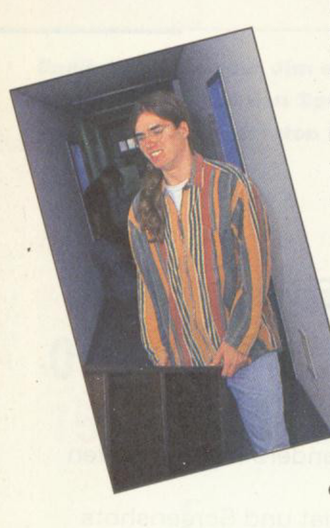
Umziehen ist die letzte Chance, wenn der Arbeitsplatz im Schutt zu versinken droht.





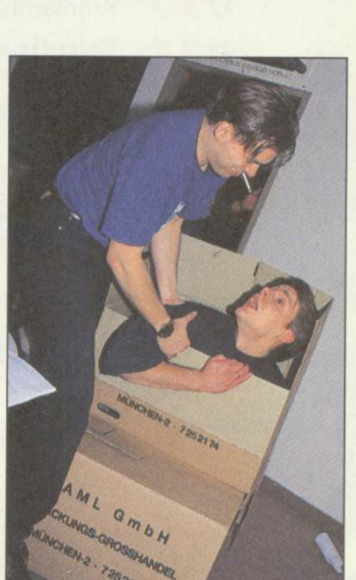
Es gibt nur wenige Möglichkeiten, der täglichen Schwemme an Info-Faxen, Pressemeldungen und Infopost Herr zu werden. Wenn der Redakteur nicht aufpaßt, ertrinkt er innerhalb kürzester Zeit im Mitteilungsbedürfnis der Branche. Natürlich ist das sein Job, schließlich hat es viel Mühe gekostet, in diverse Presseverteiler aufgenommen zu werden. Doch mancher PR-Referent glaubt, der schreibenden Zunft einen Gefallen zu tun, indem er sie mit täglichen PR-Romanen nicht unter vier eng beschriebenen Seiten beehrt. Das wäre ja nicht weiter schlimm, gäbe es täglich auch vier Seiten Wissenswertes. Doch selbst zur seitenlangen Beschreibung eines Mauspad-Designs fehlt nicht die Einladung zur kurzfristig einberufenen Pressekonferenz, die man bitte auch dann zurückfaxen möge, wenn keine Zeit zur Teilnahme sei – nicht zu vergessen die CD-ROM bzw. Disketten mit Bildern der neuen Werbekampagne. Ein freundliches "Ich werde Sie in den nächsten Tagen anrufen" beschließt die Meldung fast wie eine Drohung.

Mit einem Wort: Wer nicht nach spätestens zwei Wochen in einem Bermuda-Dreieck nutzloser Papierstapel versinken will, hat spätestens gegen Mittag einen vollen Papierkorb. Trotzdem überwuchert der Schreibtisch unerbittlich mit jener geradezu diabolischen Art von Meldungen, Disketten und CDs, von denen man genau weiß, daß man sie irgendwann brauchen wird, bei denen aber ebenso klar ist, daß sie zum benötigten Zeitpunkt ums Verrecken nicht zu finden sein werden. Die Physiker wissen es längst: Unordnung nimmt immer zu. Ein Redakteur, der freiwillig die Disziplin aufbringt, abends seinen Tisch sauber aufgeräumt zu verlassen, setzt sich sogar einem bösen Verdacht aus: Offenbar hat er zuviel Zeit – zum Sortieren, Archivieren und Aufräumen. Eine Redaktion hat gefälligst nach Arbeit auszusehen! Letztlich gibt es gegen das Chaos nur ein einziges wirklich wirksames Mittel: öfter mal umziehen. Umziehen ist wie Montag – da fängt alles von vorne an. Genau das haben wir getan, auch wenn wir nur ein paar Zimmer getauscht haben...



Damit die Ordnungsgebote der Mutter nicht allzu schnell vergessen werden, halten wir auch unsere "Neuen" kräftig zur Arbeit an

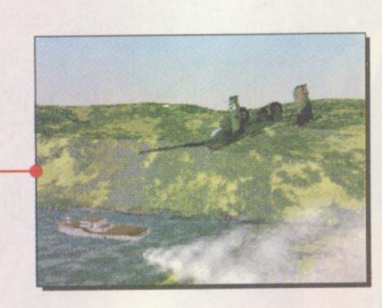






Mitte: Wenn Knut mit viel Geduld und guten Worten nicht aus seinem Dreckloch zu bringen ist, muß man eben Gewalt anwenden

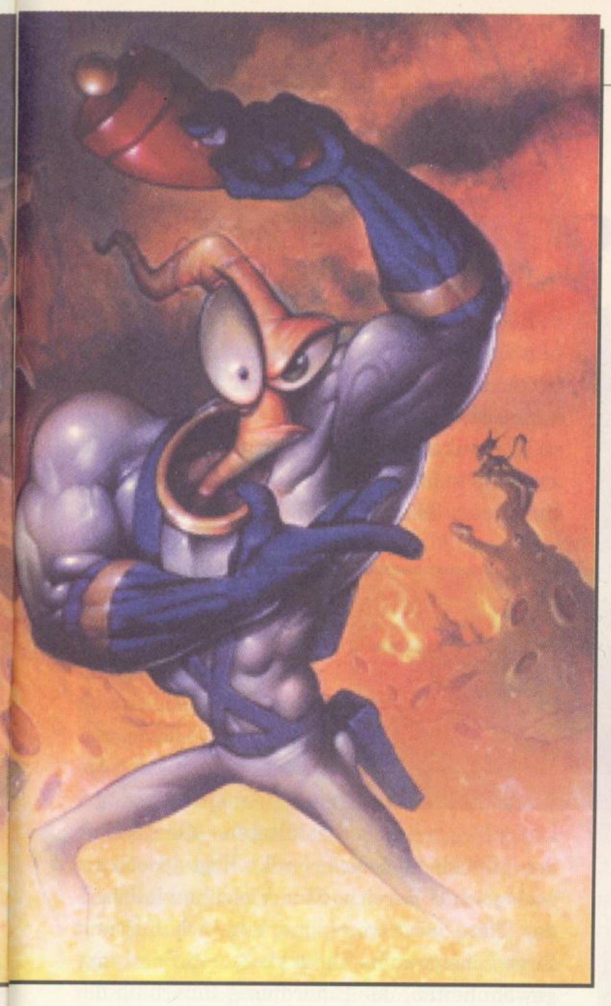
[News & Previews]

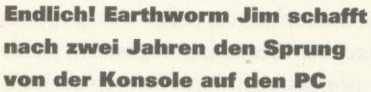




[support]

[rubriken]





Endlich! Earthworm Jim schafft nach zwei Jahren den Sprung von der Konsole auf den PC







[thema]

[wettbewerb]

[test]

Multimedia von EA



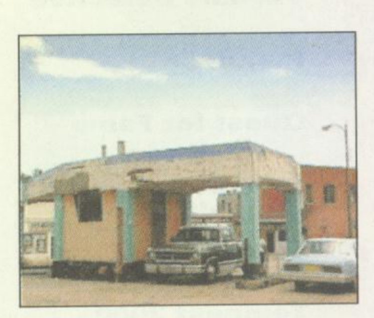
Oben: Exotische Tiere in "Wide World of Animals"
Ganz rechts: Der "3D Atlas" lädt zur Weltreise ein

3D Atlas
Hersteller
EA/ABC
Preis
ca. 100 Mark

Wide World of Animals
Hersteller
EA/ABC
Erscheinung geplant
März '96
Preis
ca. 100 Mark

Daß die Erde keine Scheibe ist, hat sich inzwischen auch bis zu Electronic Arts herumgesprochen. Ebenso richtig ist, daß der Markt für digitale Nachschlagewerke das ein oder andere gewinnträchtige Geschäft verspricht. Die sinnvolle Verknüpfung beider Weisheiten ist der "3D Atlas". In Zusammenarbeit mit den Entwicklern von ABC entstand eine aus Satellitenfotos zusammengeklebte, in neun Stufen zoom- und drehbare, dreidimensionale Weltkarte. Durch einen Klick direkt auf die Karte, gelangt Ihr in die Detailansicht des jeweiligen Staates. Unterschiedlichste demographische Daten (Bruttosozialprodukt, Einwohnerzahl etc.), die größeren Städte, ein kurzer historischer Abriß sowie drei bis vier Postkartenmotive sind hier zu begutachten. Neben dem Umweltdaten-, dem politischen und dem physikalischen Globus enthält das Programm noch neun Spezialgloben (Kontinentaldrift, Biosphäre u. ä.). Wer mag, kann sich für die Erdkunde-Hausaufgaben eigene Statistiken aufstellen, indem er den PC z.B. zwei Werte in Relation setzen läßt. So erhaltet Ihr binnen Sekunden Länder-Ranglisten nach dem Muster "Kohlendioxid-Emission pro Einwohner". Ebenfalls in die Edutainment-Kerbe schlägt "Wide World of Animals". Auch hier ist besagter 3D-Globus zentrales Element der optisch ansprechend gestalteten Oberfläche, der inhaltliche Schwerpunkt liegt jedoch im zoologischen Bereich. Eine Vielzahl wildlebender Tiere wird wort- und bildreich mitsamt ihres Lebensraums, ihrer Freß- und Paarungsgewohnheiten, der Einordnung innerhalb des universellen Stammbaums, einige wenige gar in einer kurzen Videosequenz, vorgestellt. Beide Titel sind professionell produziert, besitzen aber aufgrund der Thematik nur einen begrenzten Unterhaltungswert – typische Edutainment-CDs nach dem Motto: "Ich möchte meine Eltern überzeugen, daß mein PC mir nebenbei beim Lernen hilft". *us*

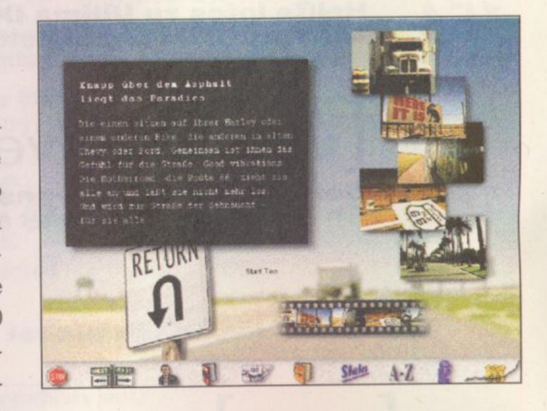
Get Your Kicks...



Die typischen Kleinstädte des Mittleren Westens: Zwischen Tristesse und Gemütlichkeit

Route 66 - Straße der Sehnsucht
Hersteller
Ullstein Soft Media
Preis
ca. 80 Mark

Manchmal ist der Weg – sprich die Straße – Ziel einer Reise. Und eine solche ist die "Route 66", einst einzige Verbindung von Chicago nach Los Angeles, auf jeden Fall wert. Kein anderes Bauwerk verkörpert so sehr den "American Dream" von Freiheit und Abenteuer wie die 1926 für den Verkehr geöffnete, knapp 4000 Kilometer lange Staubpiste zwischen dem Michigan-See und der Pazifikküste. Irgendwo zwischen ZDF-Dokumentation und Polyglott-Reiseführer ist die CD-ROM "Route 66- Straße der Sehnsucht" einzuordnen. Autor Holger Hoetzel weiß allerlei Wissenwertes und Kurioses über Land und Leute links und rechts des Highways zu berichten. Praktisch jedes Kaff, jedes Diner, jedes Motel ist in den 500 Bildern, 30 Minuten "Road Movies" oder den endlos scheinenden Textpassagen verewigt. Mit dem Finger auf einer der 84 digitalisierten Straßenkarten könnt Ihr in Gedanken auf Eurer Harley Davidson gen



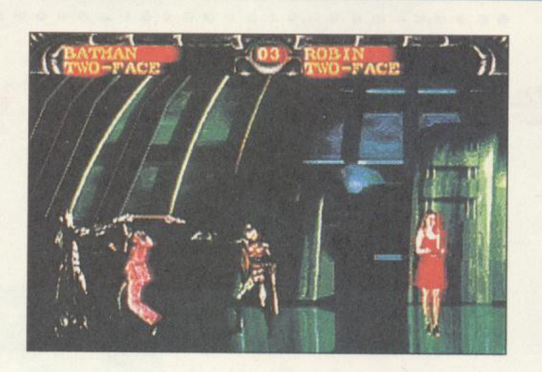
Westen in den Sonnenuntergang reiten. Anders als ein gedruckter Reiseführer, läßt sich das Programm schlecht im Handschuhfach verstauen (es sei denn, man besitzt ein Notebook), daher ist der praktische Nutzen eher mäßig, als Appetithappen für den Amerikabegeisterten taugen die lebendigen Schilderungen und stimmungsvollen Fotos, akustisch untermalt von Rock-Urgesteinen wie Bruce Springsteen und Tina Turner, aber allemal. *us*

Batman forever

Einer der Smash-Hits des vergangenen Kino-Sommers war zweifellos der von Joel Schumacher inszenierte dritte Teil des Flattermann-Epos´ "Batman". Dank Acclaim setzt der Dunkle Ritter jetzt auch auf dem PC zumLandeanflug an. Gotham City muß von den beiden Plagegeistern Harvey Two-Face und The Riddler befreit werden. Kein Problem für Bruce Wayne alias Batman und seinen Partner Robin. Mit über 125 Special Moves und Waffen rücken die beiden der Unterwelt zu Leibe, schwingen sich mit dem Greifhaken von Ebene zu Ebene und bahnen sich so ihren Weg durch acht dem Film nachempfundene Level, die wiederum in bis zu zehn Teilstücke untergliedert sind. Vor der großen Konfrontation mit Gothams Geißeln darf in der Bathöhle am holographischen Sparrings-Partner trainiert werden. Das Besondere an "Batman Forever" ist die unter Einsatz von Blue Screens und Motion Capturing entstandene Grafik. Um mit der Materialschlacht der Leinwandversion mithalten zu können, arbeitete Acclaim mit den Originalkostümen und Stuntmännern der Filmvorlage. Zusätzliche Filmausschnitte und gerenderte Szenen geben die Story wieder. *us*

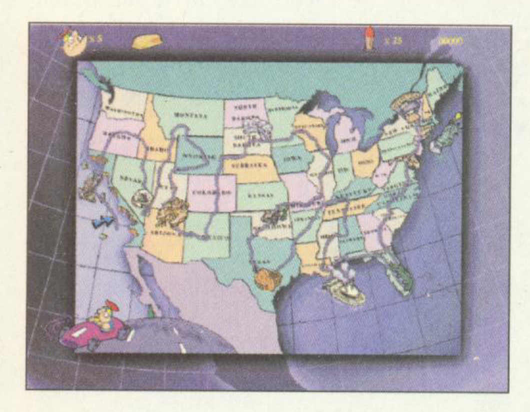


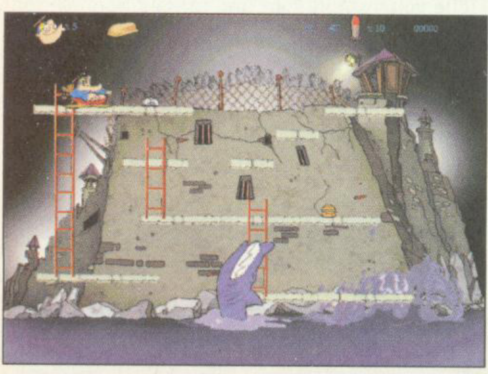
Man schlägt sich so durch: Batman und sein Sidekick Robin sind in Kampfkünsten äußerst bewandert



Batman forever
Hersteller
Acclaim
Erscheinung geplant
1. Quartal '96

Arcade America





Ein Schlenker mit der Wampe räumt auf

Wozu eine dicke Wampe nicht so alles gut sein kann: Im Winter hält sie warm, bei Schiffsuntergängen schwimmt Fett oben, und wer Held in einem Computerspiel ist, kann mit einem kräftigen Wippen der Hängepartien seine Gegner aus den Latschen hauen.

Der dickbauchige Joey schläft am liebsten. Weil das seinen zahlreichen Haustieren aber gar nicht paßt, versuchen sie ihn per extragroßer Dynamitladung aufzuwecken: Leider keine sehr gute Idee, denn bei der Explosion werden Orks, Drachen und was sich der typsiche amerikansche Junge von nebenan sonst so als Schoßhund hält über den ganzen Kontinent verteilt. Joey steigt natürlich sofort ins Auto, um seine kleinen Lieblinge wieder einzusammeln. Das Jump'n'Run "Arcade America" von den "Battle Beast"-Machern "7th Level" überzeugt vor allem mit oberwitziger, abgefahrener Comic-Grafik und coolen Animationen. Auf der Power Play-CD findet Ihr eine kleinere, noch englische Demo-Version. Bei der Ende März erscheinenden deutschen Fassung wird übrigens keine geringere als Nina Hagen die Hintergrund-Texte sprechen. Wir halten Euch auf dem laufenden! *ste*



Name
Arcade America
Hersteller
7th Level
Erscheinung geplant
Ende März

Demo auf

Cyrix' Pentium-Killer

Trotz wiederholter Anstrengungen ist es bislang weder Cyrix noch AMD gelungen, Intels Vormachtstellung im Bereich der PC-Prozessoren zu brechen. Zu groß ist die Angst der Anwender vor Inkompatibiliäten, zu stark sind Intels Verbindungen zu den Systemherstellern. Seit Jahresbeginn liefert Cyrix Muster des mit 120 MHz getakteten "6x86" an seine wichtigsten Kunden. Größere Stückzahlen für den Massenmarkt sollen noch im Laufe des ersten Quartals verfügbar sein. Benchmark-Messungen für Windows-95-32-Bit-Applikationen haben ergeben, daß der "6x86" seinem gleich hoch getakteten Pentium-Rivalen von der Rechenleistung her überlegen ist. Der "6x86" ist pinkompatibel zum weit verbreiteten P54C-Sockel, so daß laut Cyrix nur geringe Modifikationen zum Einbau in herkömmliche Motherboards notwendig sind. Im Vergleich zur 100-MHz-Version des Chips wurde die Siliziumoberfläche um 50% reduziert. Daraus resultieren höhere Taktgeschwindigkeiten, reichere Ausbeute an Prozessoren pro Wafer und vor allem geringere Herstellungskosten. Ein gutes hat der Schlag gegen Intel mit Sicherheit: Die Preise werden – wie schon in der Vergangenheit durch AMDs 486er-Clones – fallen. *us*

Science Fiction Enzyklopädie

Als Multimedia-"Bibel" für alle Genre-Enthusiasten versteht sich Groliers "Science Fiction"-Enzyklopädie auf Windows-CD-ROM. Von Thomas Mores "Utopia" bis zu modernen Vertretern der SF in Literatur und Film, werden 400 Jahre kreativen Schaffens durch über 4500 englischsprachige Artikel abgedeckt. Hunderte von Illustrationen und Videos erläutern Konzepte und gedankliche Voraussetzungen dieser Form des Entertainments. In Interviews stehen namhafte Autoren und Regisseure Rede und Antwort. Eine Zeitskala verzeichnet als Meilensteine sowohl die Erscheinungsdaten wichtiger Werke als auch Trends in der Thematik (z.B. "KI" für die Achtziger) und verschafft Euch somit einen Überblick über Geschichte und Gegenwart der Science Fiction-Szene. Seid Ihr auf der Suche nach Informationen zu einer bestimmten Materie, könnt Ihr Euch entweder anhand von Hyperlinks durch den Datenberg wursteln oder einfach per Stichwort direkt zum gewünschten Artikel springen. *us*



Science Fiction-Enzyklopädie
Hersteller **Grolier**
Preis **ca. 100 Mark**

Afterlife

So bekannt LucasArts für Adventures und Actionspiele ist, eine Management-Simulation haben die Mannen unter George "Jedi" Lucas bislang nicht im Angebot. Das soll sich demnächst gründlich ändern, und wenn das fertige Werk hält, was die Gerüchteküche verspricht, auch mit einigem Erfolg. In "Afterlife" wird nämlich nichts geringeres simuliert als das Leben nach dem Tod – Ihr seid verantwortlich für den reibungslosen Ablauf von Himmel und Hölle auf einem fremden Planeten. Dort müßt Ihr über Wohl und Wehe Eurer Schutzbefohlenen wachen. Natürlich solltet Ihr dabei auch deren Konfession beachten: Wenn Eure Schäfchen etwa an die Reinkarnation glauben, müßt Ihr spezielle Wägelchen bauen und die armen Seelen wieder in die Welt der Lebenden schicken. Wenn alles gutgeht, werdet Ihr reich belohnt – es regnet Taler auf Euch herab. Natürlich geht es in "Afterlife" alles andere als ernst zu, das Spiel soll mit schrägen Anspielungen auf Himmel und Hölle vollgestopft sein und massig Spaß sowohl für Anfänger als auch für Hardcore-Simuationsfreaks bieten. LucasArts will "Afterlife" noch im ersten Halbjahr 96 veröffentlichen; was die Kirche davon hält und mehr erfahrt Ihr, sobald LucasArts mit weiteren Infos rausrückt. *ste*

Heaven under construction

Sim Heaven: Auch das Leben nach dem Tod will sorgsam durchorganisiert sein

Afterlife
Hersteller **LucasArts**
Erscheinung geplant **1. Halbjahr '96**



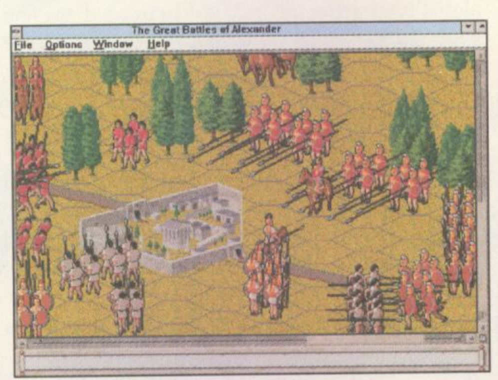
KEEP THE SECRET



GET THE TASTE

Great Battles of Alexander

Alexander der Große, antiker makedonischer Eroberer und Despot, steht im Mittelpunkt eines der projektierten SSI-Strategiespiele. Basierend auf dem GMT-Brettspiel gleichen Namens wird "Great Battles of Alexander" Euch u.a. plündernd und brandschatzend durch die Provinzen Chaeronea, Lyginius, Pelium und Jaxartes ziehen lassen. Eure Truppen rekrutieren sich aus Kavallerien, Bogenschützen, Lanzenträgern und Kriegselefanten. Ein neues Grafiksystem, genannt "IsoHex", kombiniert die Übersichtlichkeit der Hexfelder mit der Plastizität der Isometrieperspektive, wobei drei Zoomstufen und die Ausnutzung der Windows-Fenstertechnik dem Spieler quasi einen virtuellen Feldherrnhügel unter den Stuhl pflanzen. Unter den vorgefertigten Szenarien, die sich allesamt auch per DFÜ oder Netzwerk gegeneinander spielen lassen, befinden sich zwölf von den Geschichtsschreibern belegte Schlachten. *us*



Rechts: Hannibal ante portas – antiker Feldherr für einen Tag

Great Battles of Alexander
Hersteller
SSI
Erscheinung geplant
Juni '96

Age of Rifles

Des Soldaten Braut ist sein Gewehr – spleenige Kommißköppe widmen sich seit jeher hingebungsvoll der Hege und Pflege ihres wehrhaften Darlings. Ähnlich viel Herzblut fließt (hoffentlich) derzeit bei SSI in die Entwicklung von "Age of Rifles". Der Untertitel "Wargame Construction Set 3" deutet nicht nur an, daß es sich um ein Strategiespiel kriegerischen Inhalts mit Editor-Bonus handelt. In 50 fertigen und beliebig vielen zufällig generierten Szenarien rund um die Kriege zwischen 1848 und 1905, darunter so prominente Konflikte wie der amerikanische Bürgerkrieg oder der Boxeraufstand in China, treten Eure Pixel-Armeen auf dem (Hex-) Feld der Ehre gegeneinander an. Wettereinflüsse und Geländebeschaffenheit werden für den Ausgang der Gefechte maßgeblich sein. Die Trumpfkarte ist der mitgelieferte Editor: Nicht nur die Gestaltung des Kampfgebiets und die Truppenverteilung liegen bei Euch, auch die Uniformen werden in Eigenregie geschneidert. *us*





Ganz links der mitgelieferte Uniform-Editor, links: wildes Schlachtgetümmel

Age of Rifles
Hersteller
SSI
Erscheinung geplant
Juli '96

CD-Rekorder

Ein Traum vieler Computerbesitzer rutscht langsam aber sicher in finanziell greifbare Regionen: CD-Rekorder sind mittlerweile für unter 2000 Mark zu haben. Plasmon Data bietet zum Einstiegspreis von rund 1850 Mark das Einbaumodell "CDR4220i", allerdings fehlt bei dieser Minimal-Lösung die notwendige Mastering-Software. Wer etwas mehr investieren möchte, sollte einen Blick auf die externe Bauform werfen. Inklusive der Windows-Software "Easy-CD Pro" kostet das Komplettpaket um 2050 Mark. 30 Minuten reichen aus , um eine Gold Disk im CD-ROM(-XA)-, CD-I- oder Audioformat zu brennen. Als Lese-Laufwerk läßt sich das "CDR4220" ebenfalls verwenden, je nach Bedarf schaltet Ihr dann zwischen Single-, Double- oder Quadrospeed um. Eine Anschlußmöglichkeit für die Soundkarte und eine Kopfhörerbuchse sind integriert. *us*



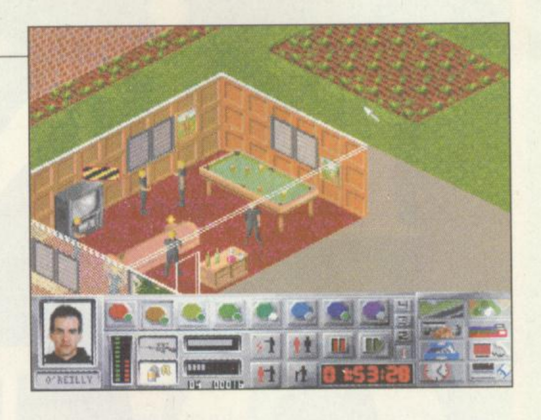
Die externe und interne Bauform samt SCSI-Controller und Mastering-Software

CDR4220, CDR4220i
Hersteller
Plasmon Data
Preis
zwischen 1850 und 2050 Mark



Nur die Hartgesottensten dürfen in Euer SWAT-Team

Deadline



Erinnert Ihr Euch noch an das Geiseldrama in der Berliner Commerzbank-Filiale? Die Gangster entkamen damals durch einen selbstgegrabenen Tunnel im Tresorraum, während die Polizei vor dem Gebäude stand und grübelte, was denn nun zu tun sei. Letztendlich hat es die diebischen Maulwürfe dann doch noch erwischt, vielleicht wäre der Fall aber viel schneller gelöst worden, hätte die Einsatzleitung vorher übungshalber ein paar Einsätze mit Millennium Interactives Polizeisimulation "Deadline" absolviert. Als Kommandeur einer Spezialeinheit geht Ihr gegen Terroristen und Bombenleger vor. Gebäudeblaupausen helfen Euch bei der Planung der Taktik, der Fahndungscomputer klärt über Identität und Handlungsprofil der Täter auf. Es liegt an Euch, ob Ihr unschuldige Geiseln durch geschicktes Verhandeln am Telefon oder gezielten Einsatz Eurer Scharfschützen rettet. Ein komplettes Waffenarsenal, von der Blendgranate bis hin zum Infrarot-Nachtsichtgerät, steht Euch dabei zur Seite. Gemütliche Naturen werden bei "Deadline" ganz schön ins Schwitzen kommen, denn bei jedem Einsatz tickt die Ultimatum-Uhr. *us*

Deadline
Hersteller
Sony/Millennium Interactive
Erscheinung geplant
März '96

CD der Rekorde '96



Schneller, höher, weiter – die Rekordbesessenheit kennt keine Grenzen. Der sorgfältigen Dokumentation neuer Superlative hat sich bekanntermaßen das Guinness-Buch verschrieben. In elektronischer Form erscheint die Ansammlung von über 5000 Höchstleistungen und Extremen aus Natur, Wissenschaft , Technik sowie reinen "Fun-Events" jetzt als 96er Edition. Beim Schmökern stößt man auf rührende Anekdoten: Charles Osborne aus Iowa wurde beispielsweise 69 Jahre und fünf Monate von einem chronischen Schluckauf geplagt. Ein Jahr nach dem plötzlichen Ende seines Leidens verstarb er an Altersschwäche.

Aktualisierte Bestmarken sind nicht die einzige Novität gegenüber der ersten Auflage: Ullstein kredenzt zusätzlich einen komfortablen Suchindex, eine Art Album, in dem Ihr Eure ganz persönlichen Lieblingsrekorde sammeln könnt, und den "VideoPark" mit ca. 60 Originalaufnahmen . Das Sahnehäubchen bildet das 140 Seiten starke "Guinness-Buch der Spaßrekorde", das zusammen mit der im Buchhandel erhältlichen CD ausgeliefert wird. *us*

Guinnes CD-ROM der Rekorde '96
Hersteller
Ullstein Soft Media
ISBN 3-550-08920-1
Preis
ca 80 Mark

Interact-Joypads

Galten Jump´n´Runs wegen ihres simplen Gameplays auf dem PC vor einiger Zeit noch als verpönt, so beweist die jüngste Generation von Konsolenumsetzungen, allen voran Galionsfiguren wie"Pitfall" und "Earthworm Jim" (Test in dieser Ausgabe), daß auch Windows-Jünger ihren Spaß an schnellen, unkomplizierten Geschicklichkeitsspielen haben können. Für das optimale Feeling darf natürlich die entsprechende Peripherie nicht fehlen: Die beiden Joypad-Frischlinge der Firma Interact machen einen halbwegs robusten und solide verarbeiteten Eindruck. Sowohl das "SV 233 PC Gamepad 6" als auch das teurere "SV 232 PC Propad 6" verfügen über sechs Feuertasten und zuschaltbares Dauerfeuer, das sich bei letzterem in der Geschwindigkeit für jeden Button separat einstellen läßt. Ein weiteres Feature, welches das "Propad" seinem kleinen Bruder voraus hat, ist die ergonomische Anbringung von zwei Feuerknöpfen an der Stirnseite. Wie bei vielen Konsolen-Pads werden diese mit den Zeigefingern bedient. Den aufschraubbaren Mini-Stick des Gravis-Vorbildes sucht Ihr bei beiden Modellen zwar vergeblich, im Alltagsgebrauch vermißt man ihn erfahrungsgemäß aber auch nicht allzu sehr. *us*



Links seht Ihr das "Propad", daneben das billigere "Gamepad"

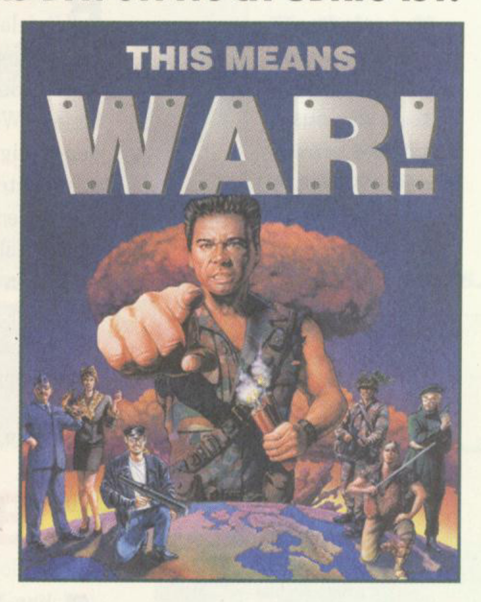
SV 233 PC Propad
Hersteller
Interact Game Product
Preis
ca 50 Mark

SV 233 PC Gamepad
Hersteller
Interact Game Product
Preis
ca 35 Mark

DIE HÖLLE AUF ERDEN!

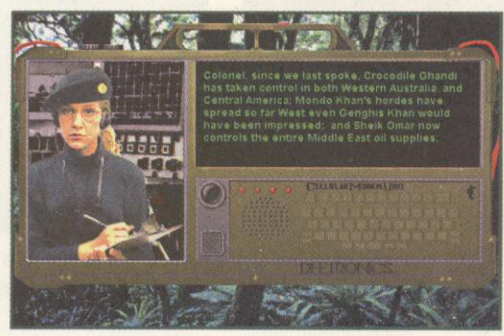
SIE ALLEIN GEGEN DEN REST DER WELT - ODER WAS DAVON NOCH ÜBRIG IST!

Ein als Computerspiel getarnter Computervirus brachte die Stromversorgung der Industrienationen zum Erliegen und ließ Kernkraftwerke explodieren. Das Ende unserer so sorgfältig aufgebauten HiTech-Welt! Mit einem Schlag wurde die menschliche Zivilisation in eine Welt des Chaos und der Anarchie katapultiert. Hier beginnt This Means War!, MicroProse neuestes Strategiespiel!

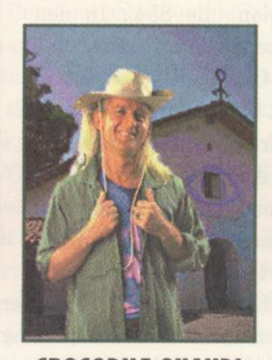


Man schreibt das Jahr 12 NS (nach dem Spiel), Sie haben die Katastrophe überlebt und die ganze Welt wartet nur darauf, von Ihnen eingenommen, wieder aufgebaut und verteidigt zu werden. Ihre Gegner sind eine Handvoll abgedrehter Warlords, die ihre Macht mit Hilfe desertierter Streitkräfte verteidigen. This Means War! - Das ist Echtzeit-Action in isometrischer 3D-Graphik bei der Sie dank der Windows-Benutzeroberfläche selbst in den heißesten Kämpfen nie die Übersicht verlieren!

Mit der richtigen Logistik löschen sie Ihre Gegner im Handumdrehen aus, treffen Sie jedoch die falschen Entscheidungen, so können Sie nur hilflos zusehen, wie die gegnerische Infantrie, die Kampfflugzeuge und Hovercrafts in Ihr Hauptquartier einfallen und nichts mehr übriglassen außer ein paar rauchende Trümmer!

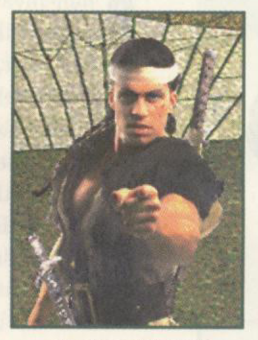


Sie beginnen mit einem einfachen Szenario mit wenigen zu steuernden Objekten. Ihre Befehle erhalten Sie von Kommandantin Clarke, die mit wertvollen Informationen und Hinweisen zum Erfolg Ihrer Missionen beiträgt. Gleichzeitig werden Sie von ihr über die ständig neuen und komplexen politischen Allianzen auf dem laufenden gehalten. Aber Vorsicht - Clarkes Meldungen können von Ihren Gegnern gestört werden!



CROCODILE GHANDI

Ein absoluter Diktator biblischen Ausmaßes und Gründer der Kirche der Universellen Geschwisterschaft.



MONDO KHAN

Sein Vorbild ist Dschingis Khan. Seine Armee ist ständig im Einsatz und kennt keine Heimat.



GRÄFIN ANASTASIA ROMANOV

Ihre taktische Brillianz entspricht der eines Generals, ihr Lebenswandel dem einer streunenden Katze.

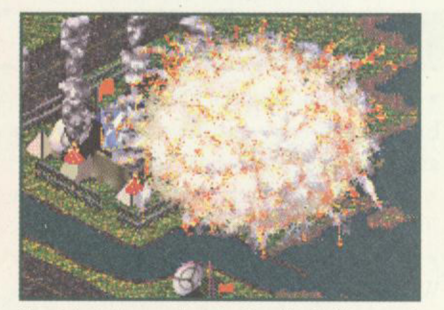
ERHÄLTLICH FÜR IBM PC UND KOMPATIBLE MIT CD-ROM UNTER



Errichten Sie Ihre eigenen Militäranlagen, bevor Sie die Hauptquartiere Ihrer Gegner dem Erdboden gleichmachen - begleitet von der Musik des Spiels oder Ihren eigenen Audio-CDs.



Sie befehligen Soldaten, Panzer, Flugzeuge und Helikopter, lassen Brücken, Kasernen und Bunker bauen.



Sie sind ein Kommandant der Free World Alliance und kämpfen gegen verrückte Größenwahnsinnige wie Crocodile Ghandi, Napolienne, Mondo Khan und viele andere.

THIS MEANS WAR! IST DIE HÖLLE AUF ERDEN



Spectrum HoloByte - MicroProse World Wide Web Site: http://www.microprose.com

Korg Wavetable-Soundkarte

Bedauerlicherweise sind in jüngster Zeit neue Spiele mit General MIDI Unterstützung selten geworden. In zunehmendem Maße setzen Entwickler stattdessen auf CD-Audio Dennoch bleiben Wavetable-Karten, bei denen digitalisierte Musikinstrumente für eine naturnahe Klangwiedergabe sorgen, gerade für Hobby-Musiker interessant. Ein neues Daughterboard zum Aufstecken auf die Soundblaster 16 bzw. kompatible Karten stellt nun Pearl vor: Die "Korg Wave" reproduziert mit 4 MB ROM-Samples die 128 GM-Instrumente auf 16 Kanälen. Darüber hinaus werden 32 polyphon erklingende Stimmen, jede davon mit eigenem High-Quality-Oszillator und Low-pass-Filter, sowie Digitaleffekte (Echo und Chor) geboten. Pearl vertreibt die "Korg Wave" sowohl einzeln (ca. 199 Mark) als auch im Bundle mit dem Soundblaster-Clone "HyperSound 16" (ca: 269 Mark). *us*



Korg Wave
Hersteller
FIC/Pear
Preis
ca. 200 Mark

Strike Base



Alien-Invasion, die 854.: In den außerirdischen Kolonien der Monde Arctur, Clavius IV, Proctor und Hesperia spielt sich Besorgniserregendes ab. Extraterrestrische Aggressoren versuchen, die Außenposten menschlicher Zivilisation zu unterjochen. Von der "Strike Base", dem modernsten Militärkomplex der ganzen Galaxis, startet Ihr mit Kampfgleitern und -panzern zum 15 Missionen umfassenden Rundumschlag gegen die schleimigen Unsympathen durch. Die Grafikengine der von Max Design entworfenen 3D-Attraktion mischt Voxel-Landschaften, wie wir sie aus "Comanche" kennen, mit Texturemapping- Objekten und verwendet dabei erstmals SVGA. Rettungs-, Begleitschutz- und Verteidigungseinsätze stellen nur einen Ausschnitt des Auftragsspektrums dar. *us*




Lava-, Wald-, Berg- und Eisregionen werden zum Schauplatz zahlreicher Gefechte

Strike Base
Hersteller
Max Design
Erscheinung geplant
1. Quartal '96

VERMISCHTES

• Die Bitmap Brothers haben´s nicht eilig: Erst im Mai erscheint Ihr schon mehrfach angekündigtes Strategical "Z".

• Etikettenschwindel? Maxis tauft seinen "Full Tilt"-Flipper in "Pinball 95" um.

• Seit Anfang Januar können Origins WWW-Seiten auch in deutscher Sprache abgerufen werden. Die Adresse lautet http://www.ea.com/origin

• Silicon Graphics im Aufwind: Der Hersteller von Grafik-Workstations konnte für das Quartal 4/95 eine Umsatzsteigerung von 22% gegenüber dem Vorjahr verbuchen.

• Von Number Nine kommt die 3D-Beschleunigerkarte "9 FX Reality". Sie beherrscht Tricks von Texture Mapping über Z-Buffering bis Antialiasing. Preis für die Minimalversion: ca. 600 Mark.

• Sierra bringt unter dem Dach der "Sierra-Originals" Klassiker wie "Aces over Europe", "King´s Quest 6", Space Quest 4", "Inca" oder die "Goblins"-Titel für rund Mark erneut heraus

• Der Großteil derer, bei denen die neueste Version von McAfees SCAN (2.2.8) den Virus "SHZ" gefunden hat, dürfen aufatmen. *.COM Dateien, die mit Turbo Anti Virus oder Central Point AV immunisiert wurden, betrachtet SCAN fälschlicherweise als infiziert.

• Die lange ersehnte WIN95-Version von Activisions "Mechwarrior 2" ist eingetroffen. Ohne die angekündigten Verbesserungen an der Grafik, dafür aber mit Multiplayer-Erweiterung "NetMech". Preis: ca. 100 Mark.

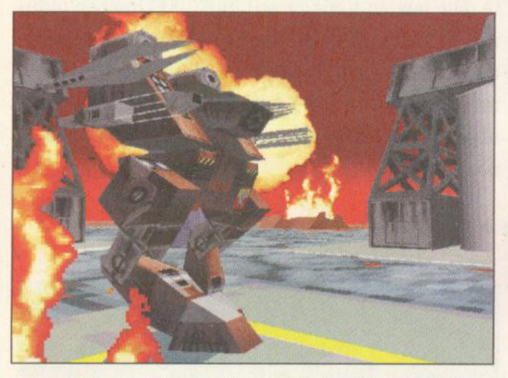
• Dem Gewicht der Packung nach zu urteilen, hat Three-Sixty in seiner "Harpoon 2 Deluxe Multimedia Edition" ein paar Quadratmeter U-Boot-Stahl verbraten. Bei genauerem hinsehen handelt es sich aber doch nur um das extradicke Handbuch. Für rund 100 Mark gibt es 30 neue Szenarien samt Editor, eine verbesserte Datenbank und über 100 Sound- und Videoclips.

Earthsiege 2: Skyforce

Nachdem Ihr die tödlichen Cybriden in "Earthsiege" besiegt habt, rüsten die Maschinen erneut zum Angriff auf die Erde. Doch es war Zeit, sich neu zu organisieren und so schlagt Ihr an der Spitze der Rebellen zurück.

Dynamix bietet für den Nachfolger des ersten Metaltech-Spiels also jede Menge neuer Kämpfe gegen alte Gegner. Doch ist "Earthsiege 2: Skyforce" ein echter Nachfolger und keine Mission-Disk. Zuerst sind da natürlich die zahlreichen neuen Mechs und Waffen. Sogar fliegen werdet Ihr in "Earthsiege 2". Mit dem waffenstarrenden Gleiter "Razor" geht´s gegen die Verteidigungsstellungen der Cybriden auf dem Mond, wo Ihr deren Basis endlich dem Mondboden gleichmacht. In über 45 Missionen auf Erden und auf dem Mond kann sich der Herc-Kommandant im Endeffekt bewähren. Technisch wird "Earthsiege 2" ebenfalls gänzlich neue Anforderungen an Euren PC stellen und so auch teuflisch gut aussehen. Natürlich seht Ihr die Umwelt aus dem Cockpit in feiner SVGA-Vektorgrafik voller Texturen. Bombastische Soundeffekte, (deutsche) Sprachausgabe und ein Feuerwerk an optischen Effekten sollen ebenfalls beeindrucken.

Wer sich einen ersten Eindruck von "Earthsiege 2: Skyforce" verschaffen will, sollte auf unsere POWER-PLAY-CD schauen. Dort findet Ihr ein spielbares Demo des Spiels, das allerdings nur mit 16 MByte RAM, einem fixen Pentium und Win 95 ordentlich läuft. Der fertigen Version reicht ein 486/66 mit 8 MByte RAM, einer 2-MByte Grafikkarte und Windows 95. Auf unserer CD findet Ihr übrigens zusätzlich ein Promo-Video von "Earthsiege 2: Skyforce". *kn*



Gigantisch: Explosionen in Earthsiege 2

Wollt Ihr "Earthsiege 2" schon mal anspielen? Dann schnappt Euch unsere POWER PLAY CD. Darauf findet Ihr eine spielbare erste Version für Win95.

Earthsiege 2: Skyforce
Hersteller
Sierra/Dynamix
Erscheinung geplant
März '96

Red Baron 2

Noch in weiter Ferne schwebt der "Red Baron"-Nachfolger, der nicht nur optisch, sondern auch spielerisch das erfolgreiche Original weit hinter sich lassen soll. "Red Baron 2" wird, wie fast alle Sierra-Produkte, nur unter Win95 laufen und rechenaufwendige SVGA-Grafik haben. Doch wirklich neu ist das Simulationssystem, das sich "Virtual Battlefield" nennt. Während Ihr Eure Missionen fliegt, wird hier ein ganzer Krieg im Hintergrund simuliert. Mit etwas Glück greift Ihr in die Kämpfe, die Euch eigentlich nichts angehen, ein und unterstützt zum Beispiel unter Druck geratene Mitglieder Eures Geschwaders. Alle Kämpfe finden in den Tiefen des RAMs statt und wandern, sobald Ihr in die Nähe der Fights kommt, auf Euren Screen, so daß Ihr eingreifen könnt. "Red Baron 2" wird über 25 verschiedene Flugzeuge und auch einen Missionbuilder enthalten. Bis zum Herbst müßt Ihr Euch allerdimgs noch geduldep, denn der geplante Juni-Release wurde auf Oktober geschoben. *kn*



Als Manfred von Richthofen gegen die Aliierten

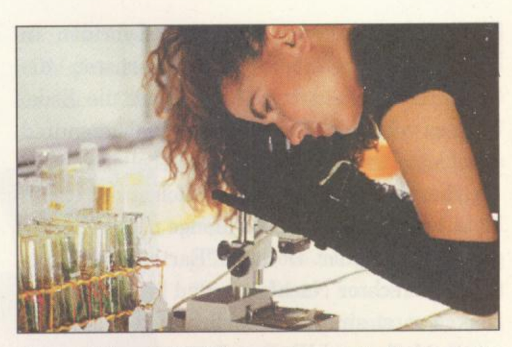
Red Baron 2
Hersteller
Sierra/Dynamix
Erscheinung geplant
Oktober '96

Urban Runner

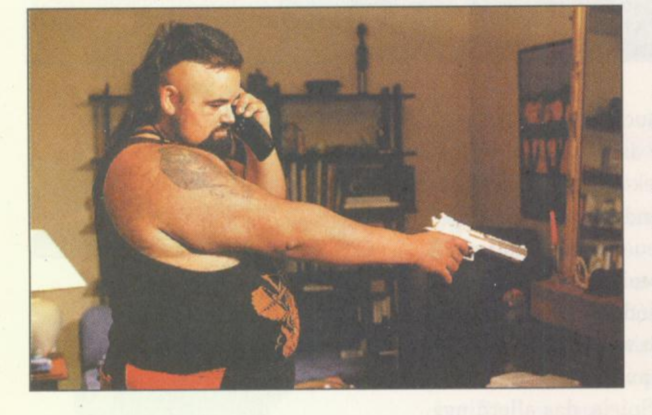
Urban Runner
Hersteller
Sierra/Coktel Vision
Erscheinung geplant
März '96

Coktel Visions läßt vom interaktiven Film nicht die Finger: War "The Last Dynasty" noch ein richtiges Spiel mit Filmeinlagen, wird "Urban Runner", ehemals "Lost in Town", ein richtiger interaktiver Film sein. Ihr schlüpft mal wieder in die Rolle eines Helden, dem ein Mord angehängt wird. Natürlich jagt Euch sowohl Polizei als auch eine Horde brutalster Killer, und Ihr klärt nebenbei den Mordfall auf.

"Urban Runner" trägt die unverwechselbare Handschrift von Muriel Tramis, die schon die Softcore Adventures "Geisha" und "Fascination" schrieb und auch für die "Gobliins"-Reihe verantwortlich ist. "Urban Runner" liegt aber ein gänzlich neues Spielkonzept zu Grunde: Ihr durchlebt eine Mischung aus Video-Adventure und Video-Action, wobei sich beides ständig abwechselt und flüssig ineinander übergeht. Im einen Moment bastelt Ihr an einem Rätsel und im nächsten überlebt Ihr eine rasante Verfolgungsjagd. Grafisch besteht "Urban Runner" komplett aus Videomaterial, für das Coktel 25 Schauspieler engagierte und knapp ein halbes Jahr lang filmte. Die fertige Version soll in 32 000 Farben glänzen und SVGA-Fullscreen-Videos enthalten. Für die 32 000-Farb Version ist allerdings ein P90 mit Quadspeed-CD-Laufwerk erforderlich. Eine abgespeckte 256-Farben-Version für 486er soll es ebenfalls geben. *kn*



Jugend forscht: Was sehen wir denn da?

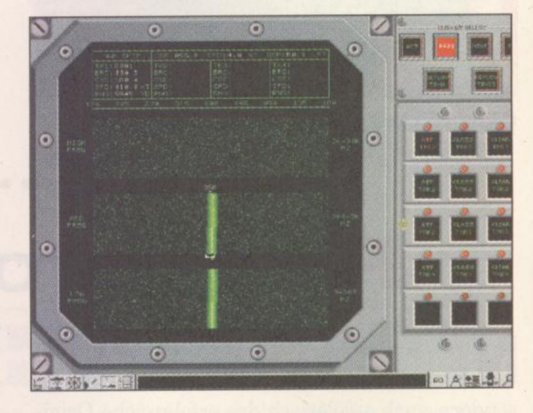


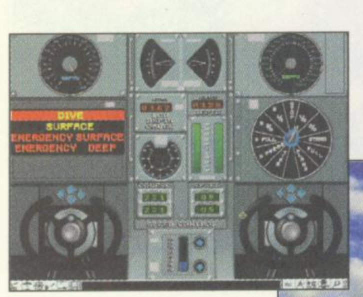
Wen mag denn dieser Herr nicht? Die Gebührenreform? Die Telekom?

Fast Attack

Fast Attack
Hersteller
Sierra/
Software Sorcery
Erscheinung geplant
März '96

Die erste Auftragsarbeit von Software Sorcery für Sierra hieß "Conqueror", war ein nettes Ritterspielchen, aber kaum der Rede wert. Mehr Erfolg haben die Software-Zauberer mit Ihren Kriegssimulationen gehabt. "Jütland" und "Aegis: Guardian of the Fleet" waren zwar nicht die einfachsten Simulationen, dafür aber recht spieltief und für Wargamer empfehelenswert. Für ihr nächstes Sierra-Produkt hat sich Software Sorcery wieder auf sein Steckenpferd gestürzt und bastelt derzeit mit Hochdruck an "Fast Attack", das sowohl U-Boot-Simulation als auch Strategiespiel sein soll. Doch statt klassischer Untersee-Krieger schlüpft Ihr in die Rolle des Kapitäns eines 688I-Attack-Subs, eines der modernsten U-Boote amerikanischer Produktion. Software Sorcery hat selbst Navy-Offiziere herangezogen, um "Fast Attack" so realitätsnah wie möglich zu gestalten.Im Persischen Golf, der Adria, im Chinesischen Meer oder im Ärmelkanal protzt Ihr mit Tomahawks, Mark-48-Torpedos und Harpoon-Raketen. Der Feind ist die nordkoreanische Marine, eine Handvoll Terroristen und (auweia!) die russische Flotte. Spielerisch bietet "Fast Attack" zum Glück den klassischen Campaign-Modus an: Ihr erfüllt (bis zu 70) Missionen mehr oder weniger gut und bekommt dafür Orden und natürlich zu gegebener Zeit Beförderungen. Natürlich wird Fast Attack in SVGA präsentiert und läuft unter DOS. *kn*







Oben: Die Steuerung des Fast-Attack-Tiefenruders, rechts wird ein Tanker getroffen

Der kleine Klugscheißer



Endlich ist es da: "vx" – Action und Strategie, die süchtig macht. Das beste: Wir haben in das Spiel gleich 40 coole Cheat-Codes eingebaut. Cheat-Codes, die Ihr bisher vermißt habt, ohne es zu wissen: Wenn Ihr "helpplease" eingebt, werdet Ihr auch mit den gefährlichsten Mutanten leichtes Spiel haben, denn Euch stehen plötzlich Schleimmonster hilfreich zur Seite und räumen unter den Ungeheuern tüchtig auf. Endlich könnt Ihr Euch mit "eatme" in einen mächtigen Kartoffelchip verwandeln und durch Berühren aus Euren Gegnern Streuselbeerkuchen machen, "showfun" zeigt sofort alle Zwischenszenen in 4-facher Geschwindigkeit und "everything" richtet Windows neu ein, putzt die Tastatur, macht Hausaufgaben (in der Vollversion auch Steuererklärung oder Diplomarbeit) und bestellt eine Pizza Die immer abgedrehter werdenden Cheat-Codes sind zur Plage geworden: Fast kein Spiel, zu dem der Produzent nicht zeitgleich die Schummeltricks veröffentlicht. Die Gründe liegen auf der Hand. Zum einen bekommen die Hersteller so kostenlose Werbung in den Online-Diensten: Einen Tag nach Veröffentlichung sind die entsprechenden Sektionen randvoll mit Überschriften wie "Cheats für vx", und das bringt Aufmerksamkeit auch und gerade für Spiele, die sonst nicht interessieren. Zum anderen ist natürlich jeder Programmierer überglücklich, wenn endlich der Name von Freundin/Katze einem breiten Publikum bekannt wird, besonders dann, wenn die Freundin/Katze "tinaabostropholous" heißt und der einzige sinnvolle Cheat ist, aber leider alle fünf Minuten neu eingegeben werden muß. Wirklich ärgerlich wird es, wenn mit den Cheats über spielerische Mängel hinweggeholfen wird. Ist es nicht verführerisch, unlogische Puzzles mit der Kombination "whocares" zu übertünchen und kurzerhand das Inventory zu füllen? Oder per "imrolling" aus Killer-Cyborgs handzahme Schmusetiere zu machen? Statt clever designter Missionen, durchdachter Rätsel und fein abgestimmter Schwierigkeitsgrade wird immer öfter zur Keule der Cheat-Coderei gegriffen – Spielspaß adé. Dem Programmierer ist es natürlich recht, wenn er sich bei berechtigter Kritik von frustrierten Kunden mit dem Hinweis auf meterlange Cheat-Listen aus der Affäre ziehen kann. Er vergißt aber, daß den Spielern die Programme immer unwichtiger werden. Denn seien wir mal ehrlich: Ein Spiel, das wir noch auf die gute, alte Art im Schweiße unseres Mousepads durchgeknobelt haben, um dann eines schönen Tages den Abspann erleben zu dürfen, behalten wir gerne in Erinnerung. *ste*

Der Globus spielt mit

Das Internet eignet sich auch als Spielwiese für Modembesitzer.

```
Kali Chat - Version 1.9j - (c) Copyright 1995 Jay Cotton All rights reserved
* Crims0n is away (!).
*** Nostromo is on channel #doom2
*** Crims0n is on channel #chat
*** Snowpepsi is on channel #chat
*** Willard is on channel #doom2
*** Dracula! is on channel #chat
*** Armageddon is on channel #chat
*** Chile is on channel #chat
* Helix is away (making lunch for me and the boy!!!??).
*** Helix is on channel #chat
* Crims0n is away (!).
*** Crims0n is on channel #chat
*** Chile is on channel #chat
*** Watson is on channel #chat
* Helix is away (making lunch for me and the boy!!!??).
*** Helix is on channel #chat
<Photon> ?quit
* Crims0n is away (!).
*** Crims0n is on channel #chat
*** RedR is on channel #chat
<Chile> Watson: 28.8
*** Photon has quit Kali Chat (Leaving).
```

Kali-Central ist nichts weiter, als ein sehr einfach zu bedienender Chat-Host: Einsteigen und loslegen

Netzwerkspielen ohne Netzwerk – kein zweiter Rechner, keine spezielle Steckkarte, keine Kabel, keine teure Software. Dafür Spielespaß mit mehreren menschlichen Mitspielern gleichzeitig: Wird für Cybernauten endlich ein Traum wahr?

Für diejenigen unter Euch, die sowohl ein schnelles Modem als auch einen schnellen, **echten Internet-Zugang** haben, könnte die Frage bejaht werden: Mit der als Shareware vertriebenen Software **Kali**. Fast alle Multiplayerspiele sind heutzutage auf ein sogenanntes IPX-kompatibles Netzwerk angewiesen. Kali macht nichts anderes, als Spielern ein solches Netzwerk vorzugaukeln, statt dessen spielt Ihr aber über eine Modemverbindung mit anderen Leuten auf dem Internet.

In der Praxis funktioniert das ganz einfach: Ihr stellt mit einem kleinen Wählprogramm eine normale Modemverbindung zum Internet her, startet anschließend Kali und loggt Euch dann in **Kali-Central** ein. Kali-Central ist nichts anderes als ein Chat-System und einer der zentralen Treffpunkte von Multiplayern auf dem Internet, hier verabredet Ihr Euch mit anderen Spielern aus aller Welt zum gemeinsamen zocken über den ganzen Globus hinweg. Sobald Ihr einen Sparringpartner gefunden habt, kann es losgehen: Ihr verlaßt Kali-Central, kehrt zurück auf die DOS-Ebene und startet das entsprechende Spiel, wählt den IPX-Netzwerkmodus aus und dann geht es los. Besonders beliebt ist übrigens neben Echtzeitstrategikals wie Command & Conquer oder Warcraft 2 momentan der 3D-Actiontitel **Descent**, weil das eines der wenigen Spiele ist, bei denen Ihr Euch auch ohne Vorankündigung in die virtuelle Welt einklinken könnt. Besondere Kosten fallen in Kali übrigens nicht an – nur die normalen Telefontarife und die Entgelte für Euren Internetzugang.

Netzwerkspielen über das Internet ist zwar eine feine Sache, trotzdem gibt es zwei Haken. Größtes Hindernis ist die schwierige Konfiguration: Weil fast jeder Internet-Zugang von den Providern anders konfiguriert ist, seid Ihr beim Einrichten der richtigen Parameter meist auf Euch allein gestellt. Zwar liegt Kali eine sehr ausführliche (englische) Readme- und Hifledatei bei, aber die kann Hindernisse auch nur sehr begrenzt aus dem Weg räumen. Ob die angekündigte Windows95-Version von Kali dieses Problem wenigstens ansatzweise löst, wird erst die Zukunft zeigen. Zweites Problem ist die Geschwindigkeit: Wer nicht über schnelle ISDN-Leitungen mit dem Internet verbunden ist oder keinen Provider mit superben 28.8 Baud-Leitungen zur Hand hat, wird bei den meisten Netzwerkspielen rein tempomäßig nicht mithalten können.

Fazit: Momentan ist Kali vor allem etwas für Freaks, die wirklich keine Herausforderung scheuen – die Hürden für den Normalanwender sind noch zu hoch. Mittel- und langfristig gehört Netzwerkspielen über das Internet aber sicher die Zukunft. *ste*

INTERNET

Echter Internet-Zugang bedeutet, daß Ihr Euch per Modem über eine sogenannte PPP- oder SLIP-Verbindung in das Internet einwählt. Wer mit einem der zahlreichen lokalen Internet-Provider mit dem Netz der Netze verbunden ist, hat meist genau diese benötigte Art von Verbindung. Von den drei großen Online-Diensten T-Online, AOL und CompuServe bietet momentan nur letzterer den benötigten Zugriff aufs Internet – ist aber bei den derzeit üblichen Geschwindigkeiten meist zu langsam, um die Daten schnell genug über die Erdkugel zu schicken.

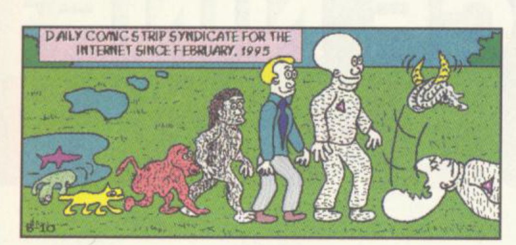
KALI

Kali ist Shareware – wer ohne registrierte Version spielt, wird nach 15 Minuten aus dem System geworfen. Die derzeit aktuelle Version findet Ihr auf der Power Play-CD-ROM oder über eine eigene WorldWide-Web-Seite: http://www.axxis.com/kali. Die Registrierung kostet 20 US-Dollar, also etwas weniger als 30 Mark.



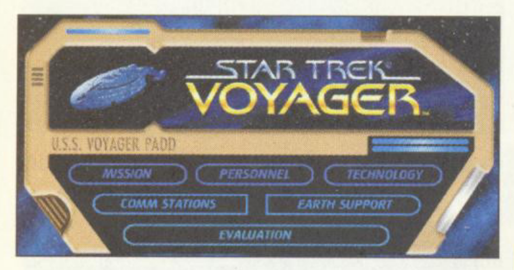
Descent über das Internet: Mindestens genauso spannend wie über das heimische Netz

Wichtiges im WWW



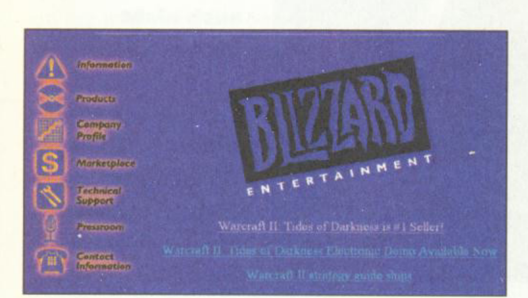
Art Comics

Underground-Comics aus Amerika – täglich mit neuen Strips. Für Normalsterbliche manchmal zu schräg, aber wer auf abgefahrene Zeichenkunst steht, findet genug Anregungen.
http://www.cais.com/artcomic/home.html



Voyager

Hierzulande noch nicht mal im TV zu sehen, im Internet dagegen gleich mit mehreren, sehr schön gemachten Seiten vertreten: StarTrek-Voyager. Neuankömmlinge werden in der Krankenstation des virtuellen Holo-Doktors betreut, zum Glück nur in einem längeren Dialog. Besonderer Gag (der aber ernst gemeint ist): Auf der Web-Seite können amerikanische Trekkies gleich die passende **StarTrek-Kreditkarte** bestellen – irgendwie ist das schon cooler als die von der Raiffeisenbank Hinterwaldbach...
http://voyager.paramount.com/VoyagerIntro.html



Blizzard

Orks und Menschen, dieWarcraft 2 mögen und gerade nicht am Goldabbauen sind, sollten sich mal die Web-Seiten von Blizzard, den Machern dieses Echtzeitstrategicals anschauen: Die Home-Page führt zu weiten Seiten mit Updates, Demos von kommenden Spielen und von Usern erdachten Leveln und vieles andere mehr.
http://www.blizzard.com

Origin

Auch die "Ultima" und "Wing Commander"-Softwaremacher aus dem schönen Texas hat natürlich eigene Internet-Seiten, seit kurzem sogar – immerhin als erste Fremdsprache – auch in Deutsch.
http://www.ea.com



Bullfrog

Unter dem großen Dach von Electronic Arts haben auch die englischen Ochsenfrösche ein gemütliches Zuhause gefunden. Auf den Web-Seiten gibt es Infos, die Ihr Euch lieber nicht ansehen solltet – bis die angekündigten Spiele erscheinen, dauert es nämlich noch ein Weilchen.
http://www.ea.com



Boston University Interactive WWW Games

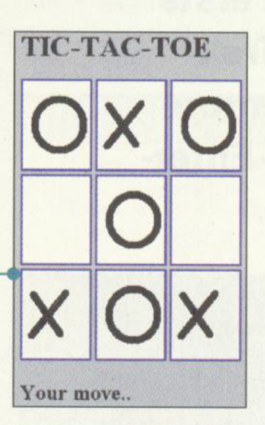
An der Bostoner Universität studiert man nicht nur fleißig, man zockt offensichtlich auch gerne am Computer. Auf den Uni-eigenen Web-Seiten finden sich jedenfalls interessante Spielerein wie ein Online-**TicTacToe**: Ihr klickt die jeweiligen Kästchen an und der Computer lädt bei seinen Antwortzügen die Seite mit den passenden Kreuzchen nach.
http://www.bu.edu.games/games.html

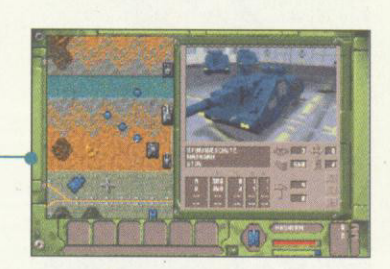
Battle Isle WWW Page

Da heißt es immer, Deutschland sei im Internet nicht richtig vertreten – dabei gibt es sogar gleich mehrere Seiten zu Blue Bytes Strategiespiel "Battle Isle". Die "Battle Isle WWW Page" ist allerdings komplett auf Englisch und hilft steckengebliebenen "großen Strategen" unter anderem mit Passwörtern weiter.
http://oahu.cern.ch/~markus/bi.html *ste*

Im World Wide Web ist immer was los – neben Spielecompanies finden Surfer im CyberSpace aber auch weitere interessante Web-Seiten.

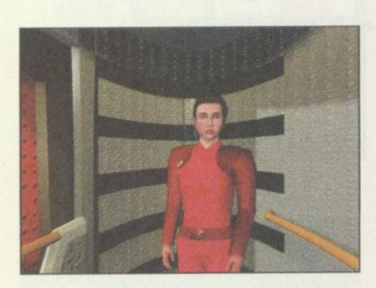






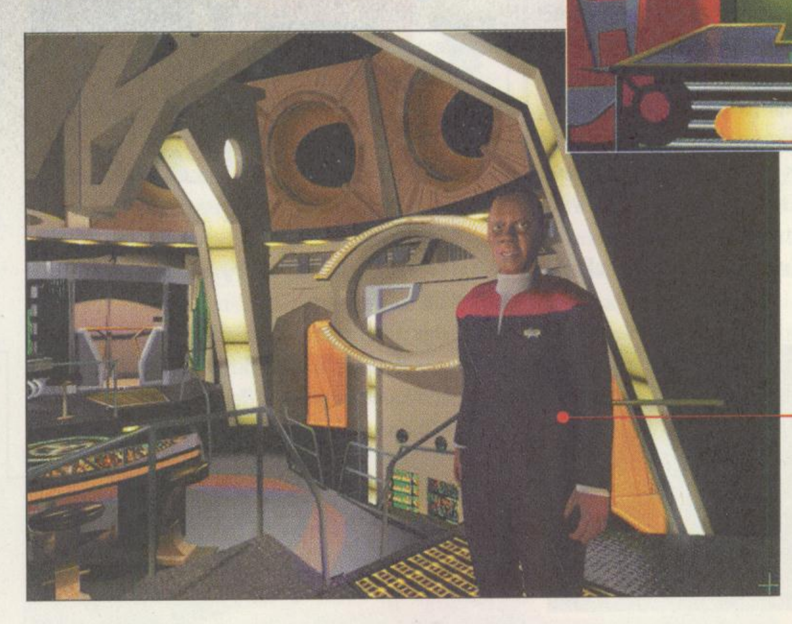
DEEP SPACE NINE: HAR

Nix mit "Beam me up, Scotty" – das erste StarTrek-Adventure ohne Enterprise.





Kiro hilft Euch im Fahrstuhl weiter, Odo in seinem Büro



Oben: Unser aller Lieblings-Barkeeper Quark darf natürlich auch nicht fehlen

Unten: Commander Sisko begrüßt Euch auf der Station

Dallas in Space" ist noch einer der netteren Sprüche, die manch altgedientem Trekkie zum Thema "Deep Space 9" über die Lippen kommt. Die Serie war zu Beginn nicht jedermanns Geschmack: Für viele lag der Kitzel beim Raumschiff Enterprise darin, daß die Captains Kirk und Picard neue, unerforschte Bereiche des Weltalls erkundeten: To boldly go where no one has gone before. Die fest beim Wurmloch im All schwebende Raumstation mit Ihren eher diplomatischen und innerstationären Konflikten wirkte da nicht sehr aufregend. Auch die düstere Atmosphäre auf der ehemaligen cardassianischen Station könnte einige der an aseptische HighTech-Schiffe gewöhnte Enterprise-Fans anfangs verschreckt haben. Inzwischen geht die Serie in den USA sehr erfolgreich in die 4. Staffel, und insbesondere seit der noch völlig uner-



BINGER

DS9 IM TV

Zeitgleich mit dem Erscheinen dieser Power Play dürfte Sat1 endlich mit der Ausstrahlung der zweiten und dritten Staffel begonnen haben. Die dritte endet mit einer sehr verheißungsvollen Folge, die bereits gute Aussichten auf die vierte Staffel bietet – aber Trekkies hierzulande bekommen aller Voraussicht nach nochmals The Next Generation zu sehen, erst danach es mit Deep Space weiter. Besondere Überraschung ab der vierten: Auf der Station hat Captain (!) Sisko einen neuen militärischen Berater zur Seite – Worf wurde wegen der Bedrohung aus dem Gamma-Quadranten auf DS9 versetzt.





Düster: Deep Space Nine ist bis auf wenige Ausnahmen verlassen...



... und auch in der Ops (der Commando-Zentrale) ist weniger los als sonst

forschte Gamma-Quadrant allmählich seine bedrohlichen Geheimnisse offenbart und DS9 etwas mehr an Weltraum-Action bietet, sind auch die meisten der erwähnten Trekkies wieder mit Freude dabei: Deep Space 9 ist inzwischen fester Bestandteil des Föderationsuniversums. Terek Nor (so nannten die Cardassianer die Station einst) liegt im Zentrum mehrerer Machtblöcke. Da sind die eher ländlich-spirituellen Bajoraner oder deren einstiges Besatzervolk, die Cardassianer – echsenähnliche Krieger, die hinterlistig darauf warten, Ihren Einsatzbereich weiter auszudehnen. Im Niemandsland zwischen den beiden Welten treiben rebellische Siedler unter dem Namen Marquis Ihr Unwesen. Und auf der anderen Seite des Wurmlochs, dem praktisch einzigen unmittelbaren Zugang zum weit entfernten Gamma-Quadranten, lauern noch ganz andere Gefahren...

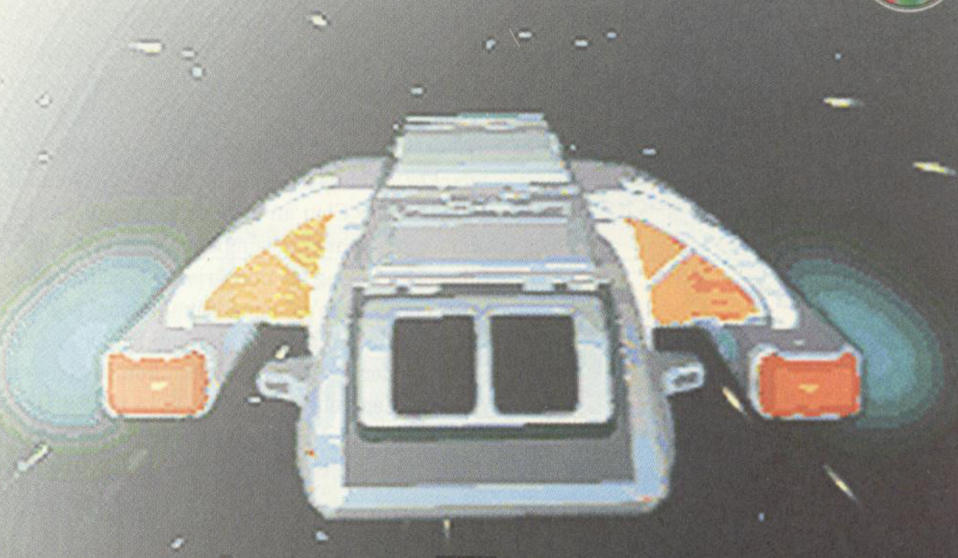
In dem Computerspiel "Deep Space Nine: Harbinger" schlüpft Ihr in die Rolle des jungen Diplomaten namens Banik, der auf der Station den Botschafter Karrig treffen soll. DS9 ist wegen eines heftigen Plasmasturms beinahe vollständig evakuiert: Außer der Rumpfmannschaft um **Commander Sisko** hat nur noch die Abordnung einer neuen Rasse, der Scythians, in ihrem Raumschiff an den Landungsbrücken angedockt. Außer dem Plasmasturm und den etwas eigenartigen Aliens gibt es aber noch andere Probleme: Eigenartige Dinge passieren, Türen öffnen und schließen sich, der Computer fällt plötzlich aus – und was ist mit dem geheimnisvollen Ritual, auf das eine Priesterin aus Bajor wartet?

Auf Deep Space Nine könnt Ihr Euch relativ frei bewegen: Dabei seht Ihr die gesamte Umgebung mit Baniks Augen und klappt Euch durch teils gemalte, teils gerenderte **Standbilder**, die meist animiert sind. Gesprochen wird zwar von den Originalschauspielern, die Figuren im Spiel wurden allerdings gezeichnet. Neben diesem Adventure-Teil gibt es noch einige kleinere Actioneinlagen, etwa in Quarks Holodeck.

"Deep Space Nine: Harbinger" macht in der vorliegenden (sehr frühen!) Beta-Version einen etwas zwiespältigen Eindruck: Story und Sprachausgabe überzeugen bereits jetzt, aber das Grafiksystem und die teils recht konfuse Navigation werden bis zum fertigen Spiel hoffentlich noch gründlich überarbeitet. Trekkies gedulden sich bis März, über eine deutsche Version wird noch nachgedacht. *ste*

Deep Space Nine
Hersteller
Viacom NewMedia
Erscheinung geplant
Märt

Bilder auf

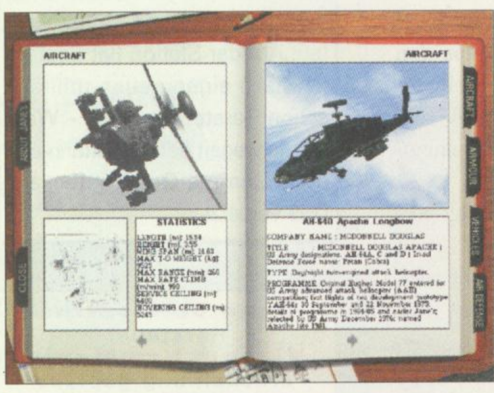




AH-64D Longbow

JANE'S

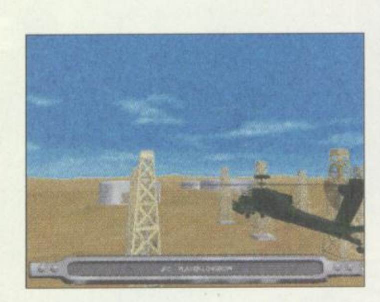
Die Kooperation mit Jane's wird sich nicht auf "Longbow" beschränken: Das nächste gemeinsame Projekt hört auf den Namen "Advanced Tactical Fighter" (ATF) und wird sich mit hochmodernen Jagdjets beschäftigen, von denen die meisten voerst nur auf den Reißbrettern fliegen.



Infos satt im eingebauten Lexikon



Die Landschaften sind komplett mit Texturen überzogen



Andy Hollis strikes back! Der Kultprogrammierer, der mit "Gunship" die zu ihrer Zeit beste Hubschrauber-Simulation auf die Beine gestellt hatte, wechselte vor kurzem zu Origin, wo er nun als Projektleiter für Flugsimulatoren arbeitet. In seinem neusten Spiel dreht sich wieder einmal alles um den fliegenden Panzerknacker AH-64D Apache von McDonnell Douglas. Der Clou an der Sache: Origin hat im Juli letzten Jahres zusammen mit **Jane's** – dem führenden Verlag für militärische Publikationen - den Label "Jane's Combat Simulations" gegründet. Hierdurch hat das Team um Hollis Zugriff auf eine der größten Datenbanken in Sachen Militär-Fliegerei. "Longbow" soll in puncto Grafik, Gameplay und Realitätsnähe alles bisher dagewesene weit hinter sich lassen. Die eigentliche Campaign wird ca. 40 Missionen umfassen und sich im Baltikum abspielen. Außerdem werden Euch zwölf historische Missionen ins Jahr 1991 entführen, wo Ihr verbürgte Einsätze aus dem Golfkrieg nachfliegen werdet. Habt Ihr sämtliche vorgegebenen Aufträge durchgespielt, sorgt ein eingebauter "Mission-Generator" dafür, daß es Euch hinter dem Steuerknüppel nicht langweilig wird. Die technischen Features lassen dem Simulationsfreund das Wasser im Munde zusammenlaufen: So soll es komplett mit Texturen überzogene Landschaften und Gegner geben, die Avionics des Helikopters werden bis bis aufs i-Tüpfelchen mit der Realität übereinstimmen, und in den Zwischensequenzen dürft Ihr Euch an originalen Army-Aufnahmen des Apache in Action erfreuen.

sg

AH-64D Longbow
Hersteller
Jane's Combat Simulations
Erscheinung geplant
März '96




MORE THAN ACTION
„Das tolle Level-Design, die gute Steuerung und die Weiträumigkeit der Level machen das Jump&Run zur zweiten Nr. 1 seines Genres. Wer das Maya-Adventure Pitfall liebte, darf sich auch den Super-Wurm nicht entgehen lassen."
PC GAMES
Der ganz alltägliche Kampf eines Super-Wurms.
EARTHWORM JIM
Das Kosmische Streben nach Spannung und Abenteuer
ACTIVISION
AWARD
PC Games
ACTIVISION®
Play mit
Microsoft
Windows 95
Plug and Play mit
Microsoft
Windows 95

MORE THAN ACTION

MECHWARRIOR 2
31ST CENTURY COMBAT
PENTIUM EDITION
BONUS NETMECH
ACTIVISION

Inklusive „NETMECH", der brandneuen 8-Spieler Netzwerk-Option.

„Mechwarrior 2 ist der beste Robo-Simulator, den ich je gespielt habe."
Knut Gollert, POWERPLAY

AWARD PC Games

Plug and Play mit

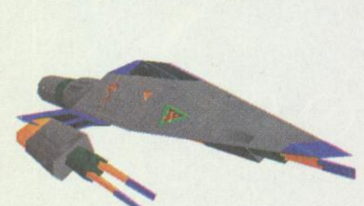


Plug and P

RENEGADE
Return to Jacob's Star

SSIs SpaceOpera um den Kampf guter Rebellen gegen böse Römer im Weltall geht in die zweite Runde.







Getroffen: Aktivierte Schutzschilde leuchten hell auf

Renagade: Return to Jacob's Star
Hersteller
SSi/Mindscape
Erscheinung geplant
Anfang März

Selbst unter erfahrenen Weltraum-Veteranen ist das Renegade-Szenario relativ unbekannt: In den unendlichen Weiten des Alls kämpfen nicht Katzen oder Romulaner gegen die Menschheit, sondern an das alte Rom erinnernde SciFi-Lateiner liegen im Clinch mit den Rebellen der "Renegade"-Bewegung. Das leicht schräg anmutende Universum stammt von der FASA, die vor allem durch die Schöpfung der BattleTech-Welt bekannt wurde.
Nachdem erst Mitte letzten Jahres "Renegade – Battle for Jacob's Star" vom Sommerloch geplagte Weltraumkämpfer davon abhielt, am Strand braun zu werden, wird demnächst schon der zweite Teil "Renegade: Return to Jacob's Star" Landeanflug auf unsere Galaxie nehmen. Diesmal müßt Ihr (wie der Name schon andeutet) wieder zu Jacob's Planeten zurückkehren, denn dort warten noch unerledigte Geschäfte auf Euch: Bei der großen Endschlacht aus dem ersten Teil wurden nicht alle Kampfschiffe der bösen Terran Overlord Government (TOG) vernichtet – ein großer Zerstörer entkam im letzten Augenblick. Jetzt seid Ihr dran: Vernichtet die Reste der TOG, bevor die alten Herrscher wieder eine Machtbasis im Sternensystem aufbauen können. An der Grafikengine hat sich relativ wenig geändert: Nach wie vor fliegt Ihr durch ein SuperVGA-Universum, mit dessen Darstellung auch etwas ältere Rechner keine Probleme haben sollten – SSI hat versprochen, daß der Spielspaß schon ab einem 486/66 beginnen soll. Alle Gegenstände im Kosmos bestehen komplett aus geshadeten Polygonen; im Gegensatz zu "Wing Commander" sind diese allerdings nach wie vor nicht mit Texturen belegt – sollen aber trotzdem sehr beeindruckend aussehen.
Besonderes Highlight des Programms ist die eingebaute Modemoption: Damit könnt Ihr nicht nur im normalen 2-Spieler-Modus gegeneinander antreten, sondern habt gleichzeitig auch die Möglichkeit, mit Eurem Kontrahenten zu sprechen oder – je nachdem – tödliche Beleidigungen in den Hörer zu brüllen. Wohlgemerkt: Auf einer einzigen Telefonleitung, Datenkompression macht´s möglich! Außerdem soll es einen Netzwerkmodus mit bis zu acht Spielern und einen komfortablen Missionseditor geben. *ste*



Die EG-Gesundheitsminister: Rauchen gefährdet die Gesundheit. Der Rauch einer Zigarette dieser Marke enthält 0,9 mg Nikotin und 13 mg Kondensat (Teer). (Durchschnittswerte nach ISO)

FANTA

SSIs erstes Fantasy-Strategiespiel basiert auf dem Bestseller "Panzer General".



Alles hat seinen Preis: Der Einkaufs- und Upgrade-Bildschirm

Nach dem bahnbrechenden Erfolg des zwar intuitiv erlernbaren, jedoch alle nötige Komplexität bietenden "Panzer General"-Interfaces plant SSI jetzt eine ganze Serie mit dieser bewährten Engine, deren jüngstes Produkt "Fantasy General" das erste Fantasy-Strategiespiel der Firma sein wird.

Um den düsteren Shadowlord und seine mordlüsternen Truppen zu besiegen, könnt Ihr einen von vier Helden verkörpern. Ob als Ritter Kalidor, Krieger Marcus, Zauberin Mordra oder Erzmagier Krell – wie im großen Vorbild werdet Ihr Eure Mannen durch eine große Campaign führen können, wobei Eure Truppen mit jeder Schlacht mehr Erfahrungspunkte bekommen. Je nachdem wie gut Ihr Euch geschlagen habt, werdet Ihr mit Gold für Eure strategischen Leistungen belohnt. Dafür könnt Ihr Euch wiederum neue Krieger leisten, alte Recken upgraden oder den hart verdienten Mammon in die Forschung stecken. Dieses "Erforschen"-Feature ist neu. Prozentual legt Ihr dabei fest, welche Truppenart vorrangig erforscht werden soll. Eine sich allmählich **aufbauende Grafik** der zu untersuchenden Einheit zeigt Euch an, wie weit der Forschungsstand bereits vorangeschritten ist.

Neben Euren Kerneinheiten, die Ihr durch alle Schauplätze der Campaign mit Euch nehmen könnt, gibt es wieder Hilfseinheiten, die Ihr diesmal allerdings nicht einfach zu Beginn der Schlacht vorfindet oder gar einkaufen könnt. Diese Hilfseinheiten verstecken sich jetzt in Tempeln oder Schreinen, die Ihr erst einnehmen müßt, bevor die darin enthaltenen Kämpfer Eurer Armee beitreten. Habt Ihr Glück, bestehen diese Helfer aus Veteranen, die neben einer enormen Kampfkraft auch die Fähigkeit besitzen, die anderen, weniger erfahrenen Soldaten zu motivieren. In den Schreinen findet sich des öfteren auch eine zusätzliche Goldprämie oder ein magischer Gegenstand. Mit den Items können sich die glücklichen Finder entweder bestimmte Vertei-

Im Forschungsbildschirm verteilt Ihr die Gelder auf die Euch wichtigen Einheiten

SY General

digungs- und Angriffswerte erhöhen oder gar mächtige Zaubersprüche auf den Gegner loslassen. Doch auch als Feldherr lenkt Ihr Eure Getreuen nicht mehr nur über die Hexfelder, sondern könnt jetzt auch aktiv in das Kampfgeschehen eingreifen. Welche Spells Euch hierbei zur Verfügung stehen, hängt ganz davon ab, welchen der Helden Ihr anfangs gewählt habt.

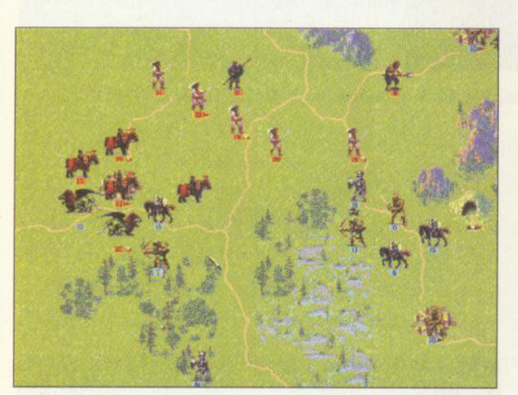
Im Prinzip bleiben die aus "Panzer General" bekannten Truppenteile bestehen, so daß zum Beispiel Artillerie ihr Equivalent in Belagerungsmaschinen findet, während Jagdflugzeuge Greifenjägern oder Drachen entsprechen. Die Zahl der Varianten ist jedoch gestiegen, habt Ihr alles fleißig erforscht, so stehen Euch schließlich über 120 verschiedene Einheiten zur Verfügung. Neben der Campaign könnt Ihr in der sogenannten Arena Schlachtfelder und -situationen nach Belieben zusammenstellen. Hierbei könnt Ihr Euch entweder an einem Rechner mit einem Freund direkt messen oder Spielstände nach der **"Play-by-mail"**-Methode austauschen.

Nach diesem Ausflug in ein Fantasy-Szenario wird die gute, alte Panzer General-Engine nach den Sternen greifen – der nächste Meilenstein der Serie, "Space General", wird Euch dann frühestens Ende des Jahres unendliche Weiten erobern lassen. fh

PLAY BY MAIL

Diese Bezeichnung wird oft mißverstanden. Hier kann nicht direkt gegeneinander gespielt werden, Ihr schickt Euch lediglich Eure Spielstände per E-Mail zu. Der eine macht seine Züge, speichert ab und schickt den Spielstand wieder zurück. Das geht so hin und her, bis der Sieger feststeht.

	Panzer General	Fantasy General
Hilfseinheiten	können eingekauft werden	kein Einkauf möglich, Hilfseinheiten müssen in den Schreinen erst "entdeckt" werden
Zahlungssystem	Prestigepunkte	Gold
Entwicklung d. Einheiten	historisch akkurat, automatisch im Laufe der Jahre	Gelder müssen anteilig in die Forschung gesteckt werden
Modemplay	Nein	nur "Play-by-mail" in den Arena-Szenarien
Kampfanimationen	zuschaltbar	nur in den Hexfeldern selbst
spielbare Seiten	nur Achsenmächte	die Truppen vier verschiedener Helden



Erbitterter Zweikampf im "Arena-Modus"



Heiße Schlachten im Wüstenszenario



Kompakt: Eure Einheiten in der Übersicht





Links: Das neue Iconsystem ist bis auf den "Edelstein-Look" stark mit dem des Vorgängers verwandt



Fantasy Genaral
Hersteller
SSI/Mindscape
Erscheinung geplant
März '96
Bilder auf

CYBE
The Resur

Zak Kingston, Super-Hacker vom Dienst, ist zum zweiten Mal in heiß-kalter Mission unterwegs.



Zur falschen Zeit am falschen Ort: Zak gibt den Löffel ab



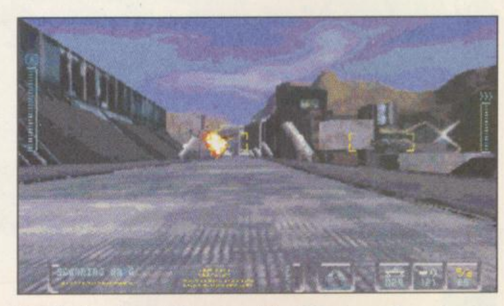
In den Lauflevels folgt Ihr dem kahlgeschorenen Cyberpunk auf Schritt und Tritt

Rebel Assault 2 und Konsorten dürfen sich auf eine steife Brise gefaßt machen: Demnächst erscheint das (unvermeidliche) Sequel zu "Cyberia". Die Kombination aus Pyromanen-Action und Adventure-Leichtgewicht ließ letztes Jahr Interplays Kassen kräftig klingeln. Dieses Mal wird allerdings Virgin die finanziellen Früchte des von der Entwicklertruppe Xatrix kreierten Verkaufsschlagers in spe abernten.

Allround-Talent Zak Kingston hatte die von Öko-Katastrophen arg gebeutelte Erde des 21. Jahrhunderts schon einmal vor den gierigen Fingern krimineller Kartelle gerettet. Wie sich jedoch herausstellte, war sein Auftraggeber, der Boß der scheinheiligen FWA (Free World Alliance) keinesfalls ein barmherziger Samariter, sondern selbst in moralisch äußerst bedenkliche Geschäfte verstrickt. Die letzten drei Jahre hat Zak friedlich schlummernd in der Cryo-Tiefkühltruhe zugebracht. Ein Kommando rebellischer Aktivisten, deren Ziel die Zerschlagung der FWA ist, reißt unseren Cyberpunk aus dem Schlaf, um seine Dienste für eine Reihe riskanter Aufträge in Anspruch zu nehmen...

Laufend, fliegend und neuerdings auch fahrend, ballert sich der einsame Streiter unter Zuhilfenahme von Maus oder Joystick durch gerenderte Landschaften und Gebäudekomplexe. Wie vom Vorgänger gewohnt, ist der Weg dabei vorbestimmt, nur an Gabelungen entscheidet Ihr eigenmächtig, in welche Richtung es weitergehen





Verkehrsberuhigung: Ein Buggy räumt auf

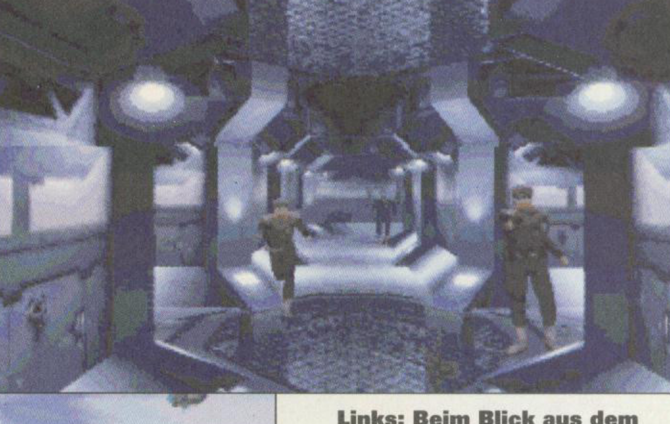
RIA 2
rection

soll. Die eingeschränkte Bewegungsfreiheit soll durch die eindrucksvolle Silicon-Graphics-Optik kompensiert werden. Wohl aus Mangel an Speicherkapazität (das Spiel kommt mit "nur" zwei CDs aus) verzichtete man aber leider auf einen High Resolution-Modus. Im Adventurepart werdet Ihr auf die altbekannten Knobelschlösser und Denksporträtsel treffen, während Ihr tiefer und tiefer in das Territorium der FWA vorstoßt. Große Töne spuckt Drew Markham von Xatrix: "Wer von Cyberia beeindruckt war, dem wird bei Cyberia 2 die Luft wegbleiben. Wir haben eine Menge an der Grafik-Engine verbessert. Zudem gibt es einige neue Elemente im Gameplay, die das Sequel zu einem echten Cyberlebnis machen werden." Was sich an klaren Fakten hinter diesen nebulösen Andeutungen verbirgt, bleibt vorerst im Dunkel sibirischer Nacht verborgen, Virgin verspricht zumindest um den Faktor drei gesteigerten Action-Gehalt. Mit einem Test könnt Ihr aller Wahrscheinlichkeit erst in einer der nächsten Ausgaben rechnen, bis dahin wird noch eifrig an Ecken und Kanten gefeilt. *us*



Keine Chance für Voyeure: Der Gabelstapler hinten im Bild bügelt Euch die Falten aus dem Datenanzug.







Links: Beim Blick aus dem Fenster dürfte den Herren in der FWA-Chefetage bange werden

Cyberia 2
Hersteller
Xatrix/Virgin
Erscheinung geplant
März/April '96

Demo auf



PC-Spiele	CD	Disk
11th Hour (dt.)	99,99	
3D Ultra Pinball (dt.)	69,95	
Addams Family Pinball	69,99*	69,99*
AH-64D Longbow (dt.)	89,99*	
Albion (dt.)	89,99	
Alien Odyssey	69,99	
Anvil of Dawn	**79,99**	
Apache Longbow (dt.)	79,95	
Ascendancy (dt.)	89,95	
Assault Rigs	69,99*	
ATF US (X-Fighters, dt.)	89,99*	
Battle Bugs (dt.) AKTIONSPREIS	39,95	49,95
Battle in Time	79,99*	
Battle Isle 2 incl. Erbe des Titan	69,95	
Battle Isle 3 (dt.)	79,95	
Bazooka Sue	89,99*	89,99*
Beavis & Butthead: Virt. Stupidity	69,99	
Bermuda Syndrome (dt.)	79,99	
Big Red Racing (dt.)	79,99*	
Biing! (dt.)	69,99	79,95
Bleifuß – Screamer	59,99	
Bolo	59,95	
Braindead 13 (dt.)	69,99*	
Burning Steel 4 (dt.)	79,99*	
C64 Action Pack (Win 95)	39,99	
Caesar 2 (dt.)	79,99	
Capitalism	89,95	
Championship Manager 2 (dt.)	99,99	
Chewy – Esc von F5 (dt.)	69,99	
CivNet (dt.)	99,99	
Command: Aces of the Deep (dt.)	79,99	
Command & Conquer	99,95	
Command & Conquer Data CD	**29,99***	
Conquest of the New World (dt.)	89,99*	
Cronicles of the Sword	79,99*	
Chronomaster	79,99*	
Conqueror a.d. 1086 (dt.)	79,99*	
Crusader – No Remorse (dt.)	89,95	
Cyberia 2 (dt.)	89,99*	
Cybermage – Darklight Aw. (dt.)	89,99	
D (dt.)	89,99*	
Daggerfall (dt.)	99,99*	
Death Gate	79,99*	
Deathkeep AD&D	79,99*	
Der Druidenzirkel (dt.)	69,99	
Der Planer 2 (dt.)	79,99*	
Der Seelenturm (dt.)	69,99	
Descent 2	89,99*	
Destruction Derby	99,95	
Die Fugger 2 (dt.)	**79,99***	
Die Siedler 2 (dt.)	89,99*	
Die total verr. Rallye/mit Pad	39,95/59,95	
Discworld	89,95	
Dschungelbuch		49,95
Dungeon Keeper (dt.)	89,99*	
Dungeon Master 2	89,95	89,95
Earthsiege Expansion Pack	49,95	49,95
Earthsiege 2: Skyforce (dt.)	79,99*	
Earthworm Jim (Win 95, dt.)	69,99	
Empire 2	79,95	
Entomorph	79,99	
ESPN Extreme Games	59,99*	
Extreme Pinball	59,99	
Fade to Black (dt.)	99,95	
Fatal Racing	69,95	
FIFA Soccer 96 (dt.)	89,95	
Flightsimulator 5.1 (dt.)	119,95	
Flight Shop (für FS 5.1)	89,95	
Formula 1 Grand Prix 2 (dt.)	99,99*	

PC-Spiele	CD	Disk
Frankenstein (dt.)	79,99	
Fritz 4 (Schach)	**139,99***	
Front Page Sports: Football 96	69,99*	
Gabriel Knight 2	89,99*	
Gene Wars (dt.)	89,99*	
Grand Prix Manager (dt.)	89,99	
Hardball 5	89,95	
Harpoon 2 Deluxe	79,99	
Hattrick (Bundesliga Manager 3.0)	69,99	89,95
Heros of Might & Magic (dt.)	79,95	
Hexen	99,95	
Hugo	69,99	69,95
IndyCar Racing 2	79,99	
Jagged Alliance (dt.)	99,95	99,99*
Jewels of the Oracle	89,99	
Johnny Bazookatone	69,99*	
Kaiser Deluxe	69,95	
Knights of Xentar (dt.)	99,95	
Lands of Lore 2 (dt.)	**99,99***	
Lemmings 3D	99,95	
Lost Eden (dt.)	79,95	
Madden Football '96	89,99*	
Made in Germany: *Anstoss, Battle Isle 2, Sternenschweif*	69,99	
Magic Carpet 2 (dt.)	89,95	
Magic the Gathering (dt.)	99,99*	
Mechwarrior 2 (Win 95, Netzwerk)	79,99	
Mechwarrior 2 Expansion Pack	39,99*	
Micro Machines 2 Limited Edition	49,99	
Mission Critical	79,99	
Monopoly	69,99	
Myst (dt.)	69,95	
NBA Jam T.E. AKTIONSPREIS	69,99	
NBA Live 96	89,99*	
Need for Speed (dt.)	89,95	
NHL Hockey '96	89,95	
Panzer General 2 – Allied General	69,99	
Per.Oxyd		49,95
PGA Tour Golf 96	89,95	
Phantasmagoria (dt.)	99,99	
Pinball 95 (Maxis)	39,99*	
Pinball Wizzard 2000	69,99*	
Pinball World	69,99	
Pitfall (nur Windows 95!)	79,95	
Pole Position (dt.)	**89,99***	**89,99**
Pool Champion	69,99	
Prince of Persia Collection	49,99	
Pro Pinball – The Web	49,99	
Psychic Detektive	79,99*	
Psycho Pinball	89,95	89,95
ranSoccer (dt.)	79,95	
ranTrainer 2 (dt.)	79,99	
Radix – Beyond the Void	59,99*	
Rayman (dt.)	79,99*	
Rebel Assault 2	69,99	
Riddle of Master Lu (dt.)	89,99*	
Ridge Racer	59,99*	
Ring der Nibelungen	69,99*	
Rise 2: The Resurrection	**89,99***	
Sam & Max (dt.)	59,95	69,95
Sea Legends (dt.)	79,99	
Sensible Golf	69,99*	69,99*
Sensible World of Soccer	79,99	79,99
Shanghai – Great Moments (dt.)	89,99	
Shannara (dt.)	79,99*	
Shell Shock	79,99*	
Shivers	79,99	
Shockwave Assault	89,99	
Sid Meier Coll.: *Civiliz., Coloniz., Pirates Gold, Railr.Tycoon Deluxe*	89,99	
Silent Hunter	79,99*	
Sim City 2000 Collection (dt.)	99,95	
Sim Isle (dt.)	79,95	
Sim Tower (dt.)	89,95	89,95
Sim Town (dt.)	79,95	
Simon the Sorcerer 2 (dt.)	79,95	79,95
Space Academy	79,99*	79,99*
Space Marines (dt.)	89,95	
Space Quest 6 (dt.)	79,95	
Star Rangers (dt.)	69,99	
Star Trek TNG: Final Unity (dt.)	99,95	
Steel Panthers (dt.)	79,95	
Stefan Effenbergs: Der Coach	79,99*	
Stonekeep	85,00	
Teamchef (dt.)	**89,99***	
Tek War	79,99	
Tempest 2000 (dt.)	59,99*	
Terminator: Future Shock	79,99*	
TFX EF 2000 (dt.)	85,00	

PC-Spiele	CD	Disk
The Dig	69,99	
This Means War! (dt.)	89,99*	
Thunderhawk 2	79,99	
Thunderscape (dt.)	79,99*	
Tie Fighter	69,99	79,95
Tilt	59,99	
Time Gate: Knight's Chase (dt.)	**89,99***	
Tiny Troops	79,99*	79,99*
Top Gun – Fire At Will (dt.)	99,99*	
Torin's Passage (dt.)	89,99	
Total Distortion	79,99*	
Touché – 5th Musketeer (dt.)	69,99	
Tower	99,99	
Turrican 2	59,99	
Transport Tycoon incl.World Editor	89,99	69,95
Under a Killing Moon	69,95	
US Navy Fighter Gold (dt.)	99,95	
Virtual Snooker	79,99*	
Vollgas – Full Throttle (dt.)	89,95	
WarCraft 2: Tides of Darkn. (dt.)	**79,99**	
Warhammer	79,99	
Warplanes 2	109,99*	
Werewof vs. Comanche (dt.)	79,95	
Westwood Comp.: *Lands of Lore Legend of Kyrandia 1-3, Dune 2*	79,95	
Wetlands (dt.)	59,95	
Wing Commander 4 (dt.)	99,99*	
Witchaven	69,95	
Worms	69,99	
X-Wing (incl. aller Zusatzdisks, dt.)	79,95	79,95
Z	69,99*	

PC-Preishits (solange Vorrat)	CD	Disk
1942 Pacific Air War Gold	39,95	
1944 – Across the Rhine (dt.)	59,99	
7th Guest + Dune 1	19,99	
Aces Collection: *Aces over Europe, Aces of the Pacific, Red Baron*	49,95	
Aces over Europe	19,99	
Alone in the Dark 1 (dt.)	**29,99***	
Atari 2600 Action Pack Vol.1	29,95	
Beneath A Steel Sky	19,95	
Civilization	39,95	39,95
Creature Shock (dt.)	19,99*	
Critical Path (dt.)	29,99	
Dark Sun 2 (e.dA.)	29,99	
Das Schwarze Auge 1 (dt.)	39,95	
Dawn Patrol (dt.)	29,95	
Der Trainer (dt.)		19,99
Desert & Jungle Strike komplett	19,99	
Die Siedler (dt.)	29,99	
Dune 2 (CD=dt. / Disk=engl.)	39,95	29,95
Earthsiege (dt.)		39,99
EA Sports: Rugby World Cup '95	39,95	
Elite Plus	19,95	
Fields of Glory (dt.)	39,95	39,95
Formula 1 Grand Prix	39,95	39,95
Hell (dt.)	29,95	
Hi Octane (dt.)	**39,99**	
History Line 1914-1918 (dt.)	29,99	
IndyCar Racing	19,95	
Ishar Trilogy	39,95	
Kings Quest 6	19,99	
Lands of Lore (dt.)	29,95	
Larry 1-6 Collection	39,99	
Legend of Kyrandia 2 (dt.)	29,95	
Legend of Kyrandia 3 (dt.)	19,99*	
Lemmings 2 incl. Lemmings 1	29,95	
Magic Carpet (dt.)	39,99	
Maniac Mansion 2 (dt.)	29,95	
Master of Magic (dt.)	39,95	
Master of Orion	39,95	
Menzoberranzan (e.dA.)	19,99	19,99
Nascar Racing	**29,99***	**49,95**
Nascar Racing Track Pack	39,95	39,95
NHL Hockey 94	29,95	39,95
Noctropolis (dt.)	29,95	
North & South	9,95	29,95
Oldtimer (dt.)	29,95	
PGA Tour Golf	29,99	
Pirates Gold (dt.)	39,95	39,95
Populous 2 & Powermonger	29,95	
Privateer	29,95	
Rally Championships		19,99
Ravenloft 2 – Stone Prophet	39,95	
Rebel Assault (engl., dt.Ut.)	29,95	
Reunion (dt.)		19,99
Shadow of the Comet	29,99*	
Sim City Enhanced (dt.)	19,95	

PC-Preishits (solange Vorrat)	CD	Disk
Simon the Sorcerer (dt.)	39,95	
Software Manager		9,95
Space Hulk (dt.)	29,95	
Space Quest 4	19,99	
SSN 21 Seawolf (dt.)	29,95	
Star Crusader (dt.)	19,99	
Star Trek – 25th Anniversary	29,95	
Star Trek – Judgement Rites	**29,99***	
Strike Commander	29,95	
Subwar 2050 (dt.)	39,99	
Super VGA Harrier & Mig 29	19,95	
Syndicate Plus (dt.)	29,95	
System Shock (dt.)	29,99	
T.F.X.	29,99	
Tornado	19,95	
TV-Show: Bingo		9,95
TV-Show: Familienduell		9,95
TV-Show: Punkt, Punkt, Punkt		9,95
TV-Show: Riskant		9,95
U.F.O. – Enemy Unknown (dt.)	39,95	39,95
Ultima 7 (CD=e.dA., Disk=dt.)	29,95	39,95
Ultima Underworld 1+2 komplett	29,95	
Virtuoso (dt.)	**19,99**	
Wing Commander 2	29,95	
Wing Commander Armada	29,99	
Wings of Glory	39,95	

Software der anderen Art	CD	Disk
3D Atlas	99,99*	
Alfred Biolek – Meine Rezepte	**59,99**	
Bertelsmann Universal Lexikon	89,95	
D-Info 2 (elektron. Telefonbuch)	49,99*	
Eine kurze Geschichte der Zeit	89,95	
König der Löwen: Interaktiv. Film	109,99	
PC-Fahrschule	39,95	
Quest for Fame – Aerosmith	**89,99***	
Star Trek Omnipedia	69,95	
Star Trek Techn. Manual (dt.)	99,99	

Video CD's für MPEG-PC's & CDI

Artikel	Preis
James Bond Collection (6 Titel+Buch)	**219,99**
Sex, Lügen & Video	39,99
Star Trek – Treffen der Generationen	49,95
CDI-Grundgerät	ab 699,95

Zubehör

Artikel	Preis
CD-ROM Panasonic 581 B, 4fach-Speed	299,95
Soundblaster 16 Value Edition IDE	199,99
Soundblaster 32 PNP	319,99
Star Trek-Maus Pads, diverse Motive	**je 16,95**
Stereo-Lautsprecher (80 Watt, Netzteil)	59,95
3,5" MF 2HD	ab 5,99

Joysticks

Artikel	Preis
CH Flightstick Pro	129,95
CH Virtual Pilot Pro	189,95
Gravis GamePad+FIFA Soccer CD	**49,95**
Gravis Joystick Analog	ab 49,95
Gravis Joystick "Firebird"	129,95
Gravis Joystick "Phoenix"	199,95
Logi Thunderpad	39,95
Logi Wingman Light	49,95
Logi WingMan Extreme	99,95
MS Sidewinder Joystick	109,99
MS Sidewinder Joystick incl. Fury 3	149,99
Thrustmaster XL Action Controller	59,99
Thrustmaster Formula T2 (Lenkrad)	**319,95**
Gamecard PC (2 Ports)	29,95

Sony Playstation

Artikel	Preis
Grundgerät incl. Control Pad	559,95
FIFA Soccer 96	89,99
Goalstorm	99,99
Lemmings 3D AKTIONSPREIS	69,95
Loaded	89,99
Panzer General	**89,99**
Street Fighter – The Movie AKTIONSPREIS	69,95
Twisted Metal	89,99

Trading Cards: Magic the Gathering

Artikel	Edition	Umfang	Sprache	Preis
Starter Pack	3. Edition	60 Karten	dt.	14,80
Booster Pack	3. Edition	15 Karten	dt.	4,80
Starter Pack	4. Edition	60 Karten	dt.	16,99
Booster Pack	4. Edition	15 Karten	dt.	5,49
Starter Pack	Ice Age	60 Karten	engl.	16,99
Booster Pack	Ice Age	15 Karten	engl.	5,49
Renaissance		8 Karten	dt.	3,49
Heimatländer		8 Karten	dt.	3,99
Homelands		8 Karten	engl.	2,99



Wo Sie uns finden:

Tel. Bestellannahme: (030) 794 72 111

Media Point

Berlin – Neukölln
Jonasstraße 28/29
Tel.: (030) 621 60 21
U-Bahn 8 Leinestraße
Bus 144



Media Point

Berlin – Steglitz
Bismarckstraße 63
Tel.: (030) 794 72 131
S-Bahn 1 Feuerbachstr.
Bus 170, 181, 182



Media Point

Berlin – Friedrichshain
Petersburger Straße 94
Tel.: (030) 427 37 11
U-Bahn 5 Rth. Friedrichsh.
Tram 20, 21 Bersarinplatz





Berlin – Spandau
Nonnendammallee 82
Tel.: (030) 381 17 20
U-Bahn 7 Rohrdamm
Bus 127, 204



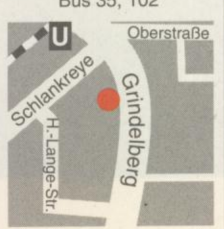


Berlin – Tegel
Brunowstraße 10
Tel.: (030) 433 96 05
U-Bahn 6 Alt-Tegel
Bus 120, 133, 125, 222





Hamburg – Harvestehude
Grindelberg 73-75
Tel.: (040) 429 11 139
U-Bahn 3 Hoheluftbrücke
Bus 35, 102



TEUFLISCH GUT!

Fast geschenkt!

Kyrandia 3
dt., CD-ROM *
Creature Shock
dt., CD-ROM *
Space Quest 4
CD-ROM
Kings Quest 6
CD-ROM
Der Trainer
dt., PC Disk
Reunion
dt., PC Disk

je **19,99**

* Auslieferung vorauss. März '96

Spectrum Holobyte's neuester Streich:

Top Gun
Fire At Will

Erleben Sie mit dieser High-End-Flugsimulation einen interaktiven Filmtrip!

kompl. dt., CD-ROM
99,99

Unser Tip des Monats:

Wing Commander IV
CD-ROM
99,99

Achtung! Action-Fans aufgepaßt!

Terminator: Future Shock
Bethesda präsentiert mit Future Shock ein abwechslungsreiches 3D-Action Game mit Dauermotivation.
CD-ROM
79,99

Cyberia II
Der zweite Teil des interaktiven Weltraum-Action-Abenteuers verspricht noch mehr Spannung!
CD-ROM
89,99

Kaum zu glauben!
Zwei Klassiker, welche in keiner Sammlung fehlen sollten, zum Preis von einem!

7th Guest
und
Dune 1
komplett auf CD-ROM!
19,99

Desert Strike
und
Jungle Strike
komplett auf einer CD-ROM
19,99

Across the Rhine
kompl. dt., CD-ROM
59,99

Formula 1
Grand Prix 2
Der Nachfolger einer der besten Rennsimulationen aller Zeiten!
CD-ROM **99,99**

Shannara
kompl. dt., CD-ROM
79,99

And the winner is...

Nach endlosen Beratungssitzungen mit meinem Namens-Wettbewerbs-Team habe ich mich bei den vielen tollen und teilweise recht ausgefallenen Vorschlägen letztlich schweren Herzens für folgenden Namen entschieden:

Anton
– der Preisteufel –

Da dieser Name mehrfach vorgeschlagen wurde, habe ich die Gewinner mittlerweile selbst benachrichtigt. Selbstverständlich danke ich auch allen anderen, die an meinem Namens-Wettbewerb so eifrig teilgenommen haben. Die versprochenen Präsente für alle Teilnehmer habe ich zwischenzeitlich auf den Weg gebracht. Da einige Vorschläge aber so kreativ und ausgefallen waren, habe ich mich entschieden, diese noch mit einem gesonderten Trostpreis zu prämieren. Viel Spaß damit!



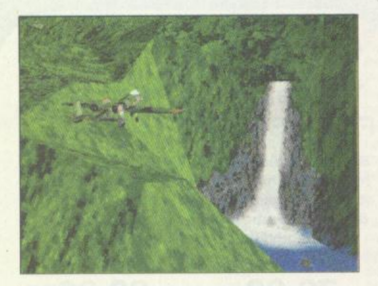
Media Point

Media Point Vertriebs GmbH – Versandzentrale
Bismarckstraße 63 – 12169 Berlin (Steglitz)
Telefax (030) 794 72 199
Telefonische Bestellannahme:
(030) 794 72 111
Persönliche Annahme: Mo-Fr 8.00-20.00 Uhr, Sa 9.00-18.00 Uhr
Autom. Ansagedienst für aktuelle Angebote: (030) 622 85 28
BTX – Bestell-, Neuheiten- und Infoservice unter: Media Point#



* bei Drucklegung noch nicht erschienen! Alle Preise in DM incl. 15% MwSt. Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten! Es gelten unsere Allg. Geschäftsbedingungen, die wir auf Wunsch gerne vorab zusenden.
Versandkosten: Nachnahme: 9,99 DM + 3,– Post-NN-Gebühr – Kreditkarte: 9,99 DM
Vorkasse: 6,99 DM – ab 250,– DM Bestellwert im Inland versandkostenfrei!
Express-Versand und UPS auf Anfrage! – Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. 20,– DM

Silent THUNDER: The Revenge



Als Tiefflieger haben A-10-Piloten ein Auge für die die geballte Schönheit der Natur

A/OA-10A THUNDERBOLT 2

Technische Daten:
Länge: 16,26 m
Höhe: 4,47 m
Spannweite: 17,53 m
Masse:
Leer: 11 t
Maximale Startmasse: 22 t
Triebwerke:
Zwei 40 kN General Electric TF34-GE-100 Turbinen
Geschwindigkeit:
Höchstgeschwindigkeit: 706 km/h
Max. Steigrate: 1800 m/min
Bewaffnung:
Eine GAU-8/A 30mm-Kanone (feuert Uran-Mantel-Geschoße mit 2100 oder 4200 Schuß pro Minute)
7,600 kg Tragfähigkeit für Mavericks, Bomben, etc.



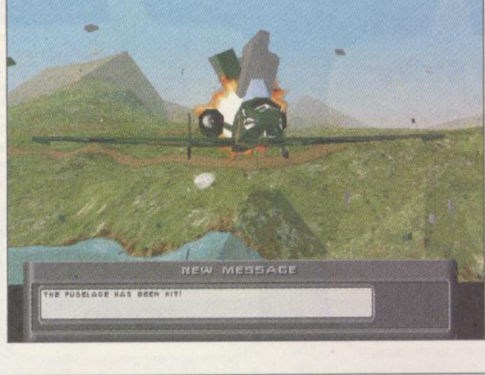
Silent Thunder:The Revenge
Hersteller
Sierra/Dynamix
Erscheinung geplant
März '96

Bilder auf

Die Fairchild Republic A-10 Thunderbolt 2 ist der Vorzeige-Gunner der US Air Force. Dieses fliegende Warzenschwein (Spitzname: Warthog) hat nicht nur ein ungewöhnliches Design, sondern auch ungewöhnliche Fähigkeiten. So verschießt die **A-10** zum Beispiel 30mm-Uran-Geschosse in atemberaubender Geschwindigkeit, die jeden Panzerfahrer vor Angst erblassen lassen. Der Pilot sitzt in einer Titan-Wanne, die ihn schier unverwundbar gegenüber Bodenfeuer macht, und die A-10 kann sogar mit einer abgetrennten Tragfläche sicher nach Hause fliegen. Kurzum: Das Warzenschein ist die beste Waffe gegen Panzer und alle anderen Bodenziele.

Sierras Simulationsprofis von Dynamix haben die A-10 zum zweiten mal aus dem Hangar geholt und eine Simulation um den Flieger gestrickt, die technisch und spielerisch neue Maßstäbe setzen soll. Als Einsatzorte gibt es natürlich die klassischen Krisengebiete: In Kolumbien geht's gegen Drogenbarone, im Nahen Osten gegen machtsüchtige Diktatoren, in Korea gegen fanatische Piraten.... Besonders intensiv wurde an einer neuen Steuerung gearbeitet, die es den Einsteigern ermöglichen soll, die A-10 mit nur einer Hand voll Tasten zu fliegen, während Veteranen auf voll reale Steuerelemente zurückgreifen können. Natürlich versteht es sich von selbst, daß "Silent Thunder: The Revenge" hochauflösende Vektorgrafik mit realistischen Textures bietet, was besonders bei einer A-10-Simulation zum Augenschmaus werden könnte, da der Flieger fast immer in direkter Bodennähe operiert und durch Schluchten, Täler und sogar über brennende Ölteppiche auf dem Meer fliegt. Durch neue Technologien sollen zudem Explosionen und andere "Pyrotechnica" in echtem 3D erstrahlen.

"Silent Thunder: The Revenge" wird wahrscheinlich nur für Windows 95 erscheinen. *kn*





Pyrotechnische Effekte erleben in "Silent Thunder" einen zweiten Frühling. Ein neues Grafiksystem bringt diese in echtem 3D auf den Screen.

DAS PREISGEKRÖNTE ORIGINAL TIE FIGHTER

GEWANN ZAHLREICHE AUSZEICHNUNGEN

UND AUCH DAS LOB DER SPIELER UND KRITIKER:

KOMPLETT DEUTSCH

ABER DAS HAT UNS NOCH NICHT GEREICHT!





Power Play 2/96, 88%
Power Play Volltreffer





PC Power 1/96, 90%
Power Platin Award

COMPACT disc PC CD-ROM

Vertrieb: Rushware GmbH, Daimlerstraße 8, 41564 Kaarst, Tel. 0 21 31/60 70, Fax. 0 21 31/60 71-11 • Profisoft GmbH, Eversburger Straße 34, 49090 Osnabrück, Tel. 05 41/12 20 65, Fax. 05 41/12 24 70 • Schweiz: ABC SPIELSPASS AG, Bahnweg Nord, CH-9475 Sevelen, Tel. 081/785 29 60, Fax. 081/785 12 22 • Österreich: ABC SPIELSPASS Großhandels GmbH, Vorarlberger Wirtschaftspark, A-6840 Götzis, Tel. 0 55 23/5 65 10, Fax. 0 55 23/6 47 94

Herstellung und Vertrieb durch FUNSOFT.



THEME HOSPITAL

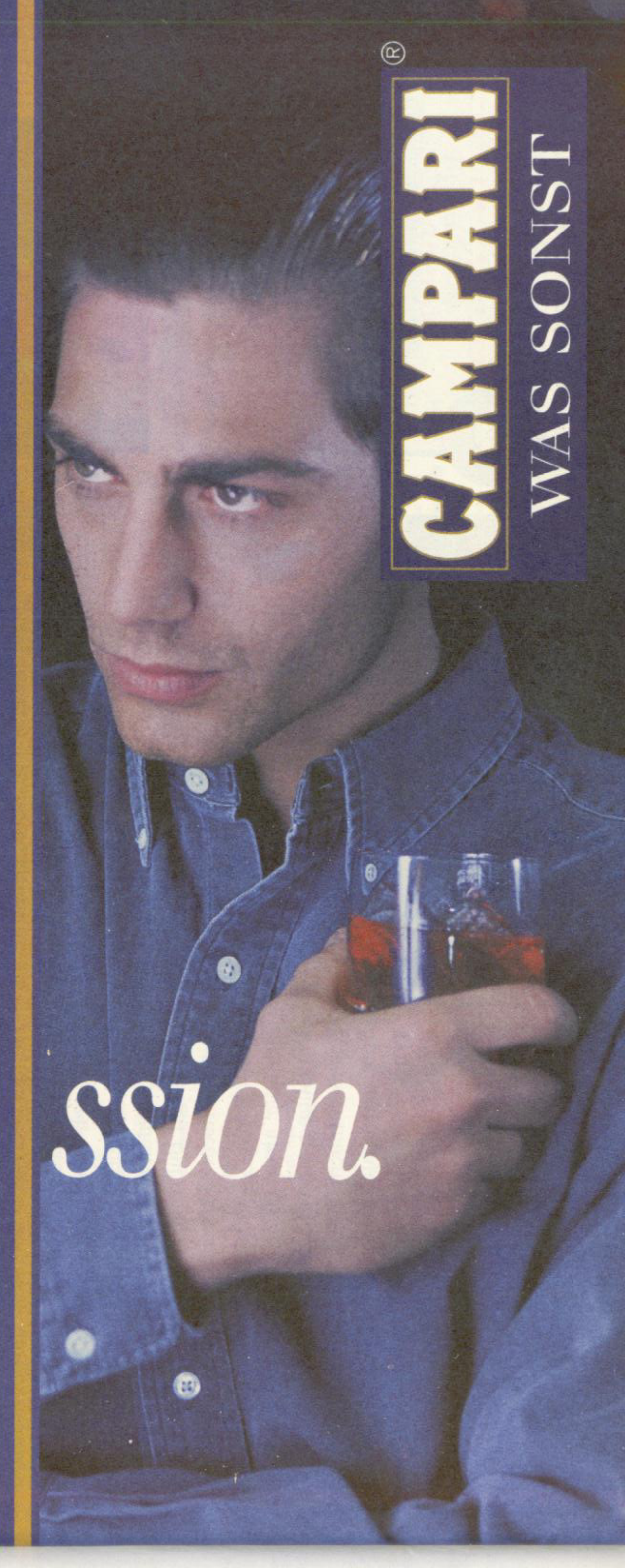
Skalpell, Tupfer, Sterbeurkunde – Der zweite Teil von Bullfrogs "Designer Series" nimmt den Krankenhausalltag auf die Schippe.

Das Team: (v.l.n.r.) Jo Rider (Grafiker), Gary Carr (Chefgrafiker), Mark Webley (Produzent/Projektleiter), Matt Sullivan (Programmierer)

Mit "Theme Park" ist Bullfrog vor anderthalb Jahren gewissermaßen der doppelte Looping im Genre des Wirtschaftsspiels gelungen. Die Simulation der wirtschaftlichen Zusammenhänge eines Vergnügungsparks war dermaßen realistisch, daß sie in der Folge sogar zu Lehrzwecken an Universitäten eingesetzt wurde. Können sich auch angehende Quacksalber am Nachfolger ein Beispiel nehmen?
Wohl eher nicht, denn die Patienten, die Eure Privatklinik aufsuchen, leiden nur in Ausnahmefällen an alltäglichen Erkrankungen (Beinbrüche etc.), weit häufiger sind skurrile Fantasiegebrechen. Den "Theme Hospital"-Arzt kann weder eine Modemanie (der Patient neigt zu geschmacklichen Verirrungen wie Schlaghosen

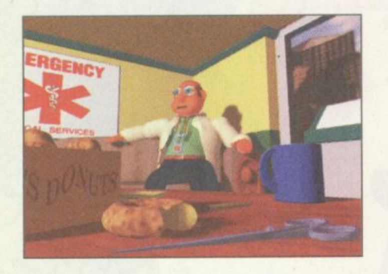


Rechts: Ihr könnt den Tagesablauf Eures Personals am Bildschirm mitverfolgen



Meine GROSSE
PA
ssion.
DAVIDE CAMPARI MILANO
CAMPARI
CAMPARI®
WAS SONST

Bloaty-headonism
n. (Med)
Caused by : Car mechanics receiving to much praise.
Cure : Deflation by rapid collision with sharp object.





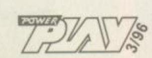
Oben: Die blaumarkierte Zone wird einmal ein neues Labor

und meterbreiten Krawatten), noch ein ausgeprägter Ganzkörperhaarwuchs, geschweige denn das "Luftballon-Kopf"-Syndrom schrecken. Letzteres erfordert eine besonders ausgeklügelte **Behandlungsmethode**: Die exorbitante Rübe des Patienten wird vermessen, dann mittels speziell entwickelter OP-Stricknadel entlüftet und schließlich per oral eingeführtem Kompressor auf normale Größe aufgepumpt.

Eure Rolle in diesem Echtzeit-Spektakel beschränkt sich auf das Management der Klinik. Ihr beginnt als Leiter eines kleines Provinzspitals. Die Grundmauern stehen bereits, die gesamte Gestaltung der Innenarchitektur bleibt Euch überlassen. Ein Empfangsbereich, diverse Behandlungs- und Diagnoseräume und natürlich die Krankenzimmer wollen untergebracht werden. Jetzt noch Mobiliar und Apparaturen eingekauft und plaziert, schon ist Eure Anstalt für die Herausforderungen eines Wallfahrtsortes der Kranken aus Nah und Fern gewappnet. Auch wenn es primär darum geht, der Kundschaft das Geld aus den Taschen zu ziehen, solltet Ihr darauf achten, nicht am falschen Ende zu sparen: Wer statt hochbezahlter medizinischer Koryphäen nur stümperhafte Kurpfuscher anstellt, um hinterher mit katastrophalen Kunstfehlern Schlagzeilen zu machen, wird schnell vor leeren Warteräumen stehen. Eifriges Forschen an unbekannten Krankheiten bringt hingegen neben gesteigerter Reputation auch reichlich bare Münze für vermarktete Therapien und Instrumente ein. Erweist Ihr Euch als fähig, winkt als Belohnung die Versetzung an ein größeres Institut. Was die "Designer Series" von konventionellen Business-Simulationen unterscheidet, ist die penible Detailgenauigkeit, mit der das Leben der Mini-Persönlichkeiten am Bildschirm dargestellt wird. Kleines Beispiel: Ein Patient ist durstig und begibt sich zu einem der von Euch aufgestellten Getränkeautomaten. Ihr könnt Ihm dabei zusehen, wie er Geld in den Münzschlitz wirft, sich dann beugt, das Gesöff in die Hand nimmt und gierig trinkt. Für den Spielverlauf ist diese Animation völlig überflüssig, aber Bullfrog wäre nicht Bullfrog, wenn nicht jede Nichtigkeit mit fanatischer Präzision ausgefeilt würde. 1000 verschiedene Charaktere werden sowohl untereinander als auch mit ihrer hochauflösenden Umgebung sinnvoll interagieren. Schon das Zusehen macht einen Mordsspaß. Das fertige Spiel wird Euch durch vier Epochen der Heilkunst führen. Bisher ist davon noch nicht viel zu sehen, aber die Zeit bis zum Erscheinungstermin werden die Ochsenfrösche mit Sicherheit nicht ungenutzt verstreichen lassen. *us*




Theme Hospital
Hersteller
Bullfrog
Erscheinung geplant
Juni '96
Bilder auf



SYNDICA

Rechts: Ein Bild aus dem furiosen Intro

Unten: Die Spinnenroboter dienen als besonders wendige und geländegängige Panzer

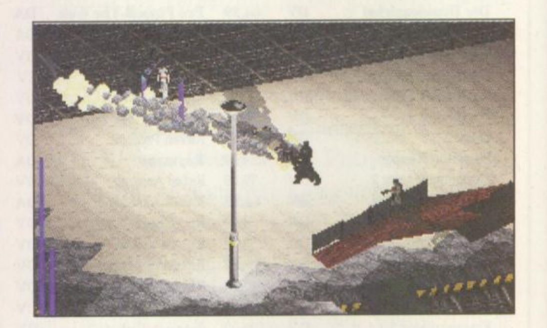


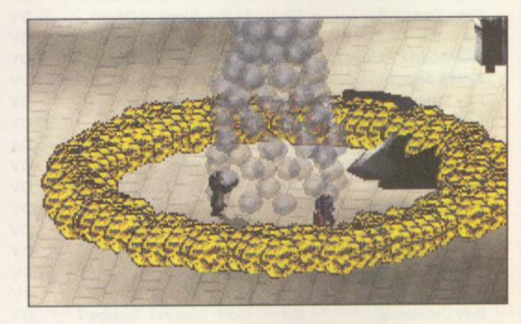
Der zweite Teil des Erfolgsprogrammes läßt Euch auf mehreren Seiten kämpfen.



Einige Zivilisten werden zur Zusammenarbeit überredet

Zum Ende von "Syndicate", das etliche Monate in den Bestsellerlisten und Hitparaden ganz vorne mitmischte, hatte Eure Corporation die gesamte Erde unter ihre Kontrolle gebracht. Nun, hundert Jahre später, sieht sich die düstere Zukunftswelt mit neuen Problemen konfrontiert, die Corporation hat erheblich an Boden verloren und muß ganze Gefolgschaften von einst mittels Chipimplantaten ruhiggestellten Bürgern an einen geheimnisvollen religiösen Kult abgeben. Wie konnte es zu diesen Veränderungen im Machtgefüge kommen? Als das Syndikat in Islands Hauptstadt Reykjavik von Aliens zurückgelassene Artefakte entdeckt, wird ein Sonderkommando, die "Otherworld Research Group", zusammengestellt, um der Sache auf den Grund zu gehen. Dieses ORG-Kommando hat beim Erforschen der Artefakte Erlebnisse der Erleuchtung, was es dazu veranlaßt, eine religiöse Splittergruppe des Syndikats zu bilden. Im Untergrund setzen sie ihre Forschungen fort, durch die Verheißungen des "Codex" – Aliendaten, die Informationen über faszinierende Technologien preisgeben – in eine Art religiösen Wahn versetzt. Sie wollen die Herrschaft des Syndikates stürzen, Schluß mit der Kontrolle durch eingepflanzte Chips machen und ihre Religion verbreiten. Auch bei diesem Kult gestaltet sich die Organisation streng hierarchisch, Befehle werden direkt vom Oberkommando, das auf den ominösen Namen "Nine" hört, entgegengenommen. Schließt Ihr Euch im Spiel dieser Gruppierung an, verkörpert Ihr einen direkten Befehlsempfänger der "Nine", der sich durch Missionen wie Geldbeschaffungsaufträge, Rekrutierungen bei der Bevölkerung und Ausschaltung der Konkurrenz die Gunst seiner Vorgesetzten erheischen muß. Die Konkurrenz – das sind zum einen die Agenten des Syndikats und die Gesetzlosen, abgerissene Motorradgangs, die die Schwäche des Syndikats ausgenutzt und sich ein neues kriminelles Netzwerk geschaffen





An den Explosionen erkennt Ihr die Verwandschaft zur Magic-Carpet-Engine

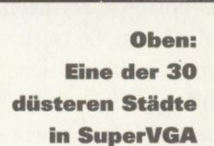
TE WARS

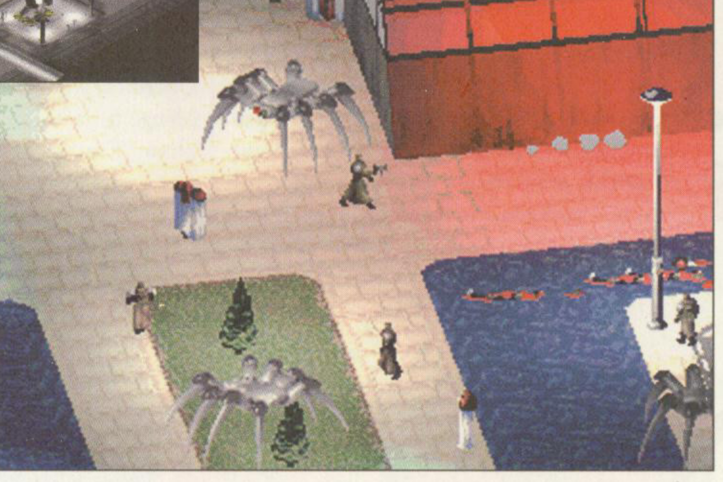
haben. Zu Beginn des Spiels könnt Ihr entscheiden, auf welche Seite Ihr Euch schlagt, gewissermaßen bietet Euch "Syndicate Wars" auf diese Weise mehrere Spiele in einem. Ob Eure Entscheidung die richtige war, läßt sich zunächst nicht ausmachen, ein eindeutiges Gut und Böse gibt es nicht, zudem können die Dinge im Laufe des Spiels eine sehr überraschende Wende nehmen. Wollt Ihr Eurem alten Eid treu bleiben, kämpft Ihr weiterhin für die Corporation. In dieser Rolle seht Ihr Euch schon sehr bald mit dem aggressiven Vorgehen des Church-Kultes konfrontiert, der durch das Aussetzen eines Virus die Wirksamkeit der Chip-Implantate nichtig macht. Durch Verhöre lernt Ihr nach und nach die durch die Church ausgehende Bedrohung einschätzen. Auf diesem Spielweg führt Euch Euer verzweifelter Kampf sogar bis auf den Mond. Nur wenn Ihr das Spiel bereits als Church- oder Syndikat-Mitglied durchgespielt habt, eröffnet sich die Möglichkeit, als Anführer einer Neo-Punk-Bikergang die Fäden im Untergrund zu ziehen. Auch technisch haben sich bei Bullfrog neue Möglichkeiten aufgetan. Ihr agiert in einer um 360 Grad drehbaren Umgebung mit **Light-Sourcing**. Ihr werdet Eure Agenten, Sektierer und Bandenmitglieder in an den Gebäuden angebrachten Spiegeln und Schaufenstern betrachten können, die sich natürlich wie alles in den 30 Städten nachhaltig "deformieren" lassen. Die Missionen werden sich komplexer gestalten, so daß es auch schon mal notwendig werden wird, zwei oder gar drei Orte aufzusuchen, bevor der Auftrag erledigt ist. Nur teilweise erfüllte Missionen werden eine Umstrukturierung der nachfolgenden Aufgaben zur Folge haben. Waffen wird es diesmal 24 verschiedene geben, darunter so fiese Dinge wie rasiermesserscharfer Stolperdraht, Napalm-Minen, Gas, das zu Amokanfällen führt, plazierbare Selbstschußanlagen und eine Waffe, die Energie aus der Umgebung bezieht (Ihr seht die Lichter der Stadt kurzfristig dunkler werden) und dann auf Feinde abgibt. *fh*



Das Team v.l.n.r.: Ian Shaw (Progr.), Sean Masterson (Level), Rusell Shaw (Musik), Mike Diskett (Hptprogr.), Peter Molyneux (Producer), Mike Man (Grafiken)







Oben: Eine der 30 düsteren Städte in SuperVGA

Rechts: Drei unserer Agenten setzen sich gegen die feindliche Übermacht zur Wehr

Syndicate Wars
Hersteller
Bullfrog
Erscheinung geplant
2. Quartal '96
Bilder auf CD

	Syndicate	Syndicate Wars
Perspektive	isometrisch, fest	isometrisch, um 360 Grad drehbar
Ihr steuert	1-4 Cyborgs	vorauss. einen Anführer
Gegner	verschiedene, jedoch gleich strukturierte Syndikate	drei grundlegend verschiedene Parteien
Netzwerk, Modem, Nullmodem	Nein	Ja
Auflösung	Super-EGA	SuperVGA, VGA

EARTHWORM JIM 1+2

The Whole Can ´O Worms

Das kann ja heiter werden: Gerade hat Erdwurm Johannes unter Windows 95 aufgeräumt, da gräbt sich auch schon der zweite Teil an die Oberfläche. In Zusammenarbeit mit Spielzeugriese Playmates hat das deutsche Softwarehaus Rainbow Arts den Wurm an den Haken genommen und den bereits auf Videospielkonsolen erschienenen zweiten Teil nun für DOS umgesetzt.
Wieder hüpft Ihr als Wurm Jim im Kampfanzug durch die Level, wieder wurde Eure Angebetete "Prinzessin Wie-war-noch-der-Name?" gekidnappt und muß immer noch aus den Krallen der diebischen Psy-Crow befreit werden. Ihr müßt verhindern, daß das Liebespaar in Lost Vegas ankommt und sich dort vermählt. Durch mehr als 20 Level jagt Ihr Psy-Crows Schergen, die in "Earthworm Jim 2" wesentlich dickere Geschütze auffahren. So schießt man mit Schrotflinten auf Euch, **Omas prügeln** mit Regenschirmen auf Jim ein und **elektrische Stühle** tun ebenfalls Ihr bestes, um Jim in die ewigen Wurmgründe zu schicken. Doch, dank der Technik besitzt Euer Kampfanzug neue Kräfte und auf dem steinigen Weg zum Ziel gibt's tonnenweise neue Extrawaffen wie riesengroße Smart-Bomb-Geschütze, Triple-Guns und zielsuchende Mini-Missiles. Und wenn man mehr Waffen besitzt, darf man sich netterweise in "Earthworm Jim 2" endlich die Waffe aussuchen, die zur Situation paßt. Neu an Jims Anzug ist der Snott-Mode. Drückt Ihr während eines Sprungs nochmals auf den Sprungknopf, fährt der Anzug eine Schleimlawine aus, die Euch an einigen Decken kleben läßt. Dieser Snott ist vergleichbar mit dem "Jim-schwingt-sich-mit-sich-selbst-von-Haken-zu-Haken" aus Teil 1. Natürlich ist dieser Modus auch im zweiten Teil integriert.
Überdies werden die beiden CDs noch jede Menge feine Zutaten ofenbaren. So ist das komplette "Earthworm Jim 1" integriert, eine Fülle von Audio-Tracks (Hintergundmusik im Spiel) sowie Ausschnitte aus der "Earthworm Jim"-Comic-TV-Serie. *kn*



Jim hat keinen Führerschein für Versehrten-Fahrstühle und Omi weist Ihn darauf hin

Earthworm Jim 2
Hersteller
Rainbow Arts/Playmates
Erscheinung geplant
März '96



Deftig: Psy-Crows Untergebene verteilen Ohrfeigen

RUF DER WILDNIS!





"DANK EINES GROßZÜGIGEN INVENTARS MEHR TIEFE ALS DER FILM"

PC PLAYER

Die Suche nach der verlorenen Stadt Zinj bringt Sie in die Tiefe des Dschungels. Geheimnisvolle Puzzle-Rätsel vor Ihnen, eine Horde mutierter Affen hinter Ihnen. Bis an die Zähne mit High-Tech bewaffnet und mit einem Partner zur Seite, haben Sie eine Chance durchzukommen. Aber nur eine ganz kleine...



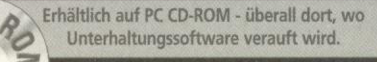


- Sensationelle Render-Grafiken
- Dichte, atmosphärische Storyline
- Supergute Full-Motion-Sequenzen
- High-Tech-Grafik und -Sound auf neuestem Stand

CONGO THE MOVIE™

DESCENT INTO ZINJ

ERST DER BESTSELLER, DANN DER KINOHIT-JETZT DAS GAMEPLAY!



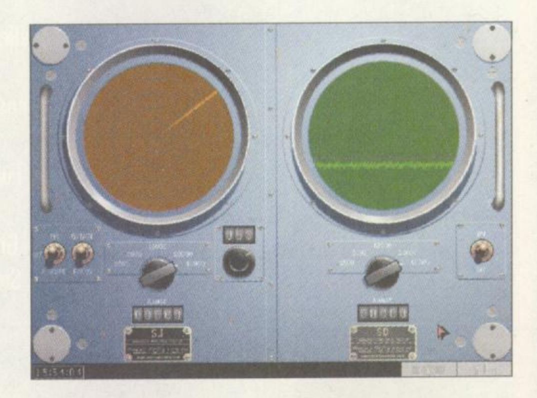
VIACOM NEWMEDIA™
DISTRIBUTED BY CIC

Silent HUN



Für Kapitäne mit schlechten Augen bietet das Periskop in "Silent Hunter" bis zu acht Vergrößerungsstufen

Wenn die Deutschen von U-Booten reden, denken sie meistens automatisch an die wenig ruhmreichen Tonnagevernichtungsorgien, die die Kriegsmarine im Namen der Nazis im Nordatlantik veranstaltete. Spätestens seit Wolfgang Petersens Blockbuster "Das Boot" dürfte auch dem Letzten klar geworden sein, daß der Beruf des "Grauen Wolfes" nun wirklich nichts romantisches oder gar heroisches hatte. Jedoch nicht nur die Deutschen setzten Unterseeboote als Kriegswaffe ein – obwohl sie die mit Abstand größte Flotte der schwimmenden Särge unterhielten - auch die Amerikaner gingen im Pazifik auf Tonnagejagd. Nachdem Dynamix mit "Aces of the Deep" die deutsche Seite bereits abgehandelt hat, versetzt Euch SSI nun bald in die Rolle eines amerikanischen Kaleun. Im Gegensatz zu "Aces" präsentiert sich das SSI-Produkt komplett in feinstem SVGA: Von den Instrumenten bis hin zu den Schiffen übersahen die Grafiker nicht das kleinste Detail, selbst die japanische Flagge flattert deutlich erkennbar an den Masten Eurer Gegner. Der erste Eindruck des stillen Jägers ließ mich zunächst daran zweifeln, daß das Spiel nicht von Dynamix stammt: Sämtliche Menüs und Anzeigen erinnern verteufelt an das Design der Aces-Serie. Selbst die Icons könnten direkt vom Konkurrenzprodukt stammen; aber lieber ein perfektes System gut kopieren, als auf Biegen und Brechen etwas Neues auf die Beine stellen wollen. Selbstverständlich findet sich auch eine Mediagallerie auf der CD, in der unter anderem der U.S. U-Boot Kapitän Bud Gruner aus dem Nähkästchen plaudert und dem Spieler den einen oder anderen Hinweis auf den Umgang mit den Booten gibt. Neben der obligatorischen Karriere könnt Ihr natürlich auch einzelne Missionen nach Lust und Laune durchspielen oder aber Euch an historischen Missionen versuchen. In einem (nun wirklich



Radar und Sonar halten Euch über Feindkontakte auf dem laufenden (oben)

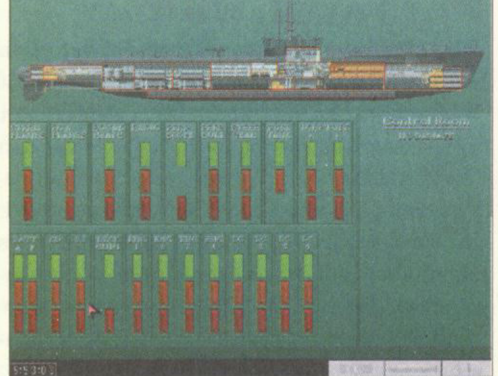


Kenne Deinen Feind: Im Identifikationsbuch sind sämtliche Fahrzeuge der Japaner samt technischer Daten aufgeführt (oben)

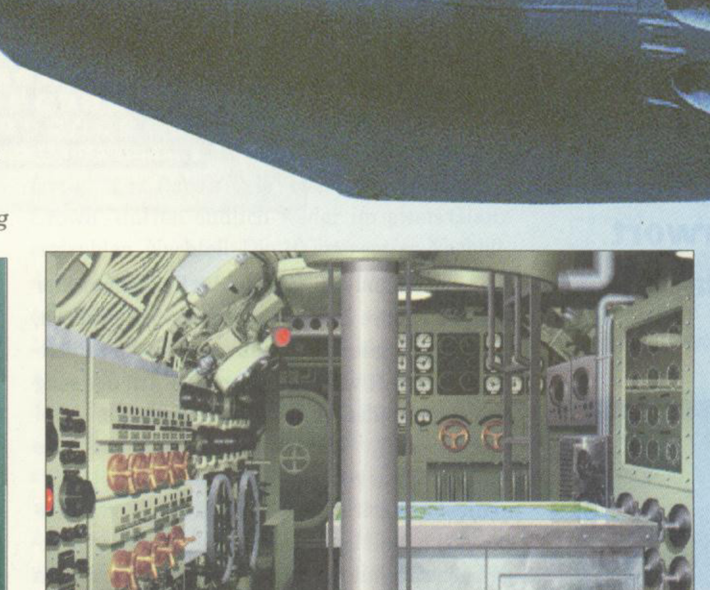


TER

sehr dynamixmäßigen) Realismusmenü paßt Ihr die Simulation Euren Fähigkeiten an, wobei sich der gewählte Schwierigkeitsgrad natürlich später auf Punkte und Beförderungen auswirkt. "Silent Hunter" wird Ende März erhältlich sein, und auch wenn das Szenario vielleicht nicht ganz so interessant erscheint, könnte es die "Asse der Tiefe" vom Thron stoßen, Grafik, Sound (inklusive Kommentare Eurer Mannschaft) und Simulationstiefe sind wirklich vom Allerfeinsten. Patriotische U-Boot-Fahrer seien übrigens beruhigt, denn SSI plant noch für dieses Jahr eine Version, die komplett im Atlantik spielen wird, womit Ihr wieder einmal in die Rolle des bösen Deutschen schlüpfen könnt. *sg*



Total Destruction: Anhand dieses Screens informiert Ihr Euch über eventuelle Schäden an den einzelnen Systemen



In der Kommandozentrale habt Ihr Zugang zu allen Instrumenten Eures Bootes (links)

Silent Hunter
Hersteller
SSi
Erscheinung geplant
Ende März '96
Demo auf



Im "Easy"-Modus berechnet der Computer sämtliche Torpedodaten für Euch, echte Seebären machen das natürlich selber

Wie PHOENIX



Bäumchen wechsel Dich: Drei 64er-Gehäuseformen .

Long time no see: Die Renaissance der Homecomputer auf dem PC – Das Zauberwort heißt Emulation.



Damals grafisch grandios: "Defender of the Crown"

SITES

Obwohl die Urheberrechte für professionelle C64-Spiele offiziell immer noch bestehen, wird das Kopieren hierzulande nicht strafrechtlich verfolgt, solange niemand auf die Idee kommt, daraus Kapital zu schlagen. Falls Ihr an betagten Klassikern im für Emulatoren verdaulichen Format interessiert seid, solltet Ihr mal im Internet auf folgenden Servern herumstöbern:
rush.uwaterloo.ca
arnold.hiof.no
islandia.is/wooster/pub/c64

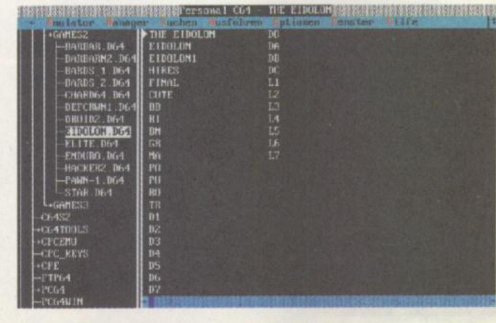
Es gab einmal eine Zeit, in der Spielentwickler noch wahre Kraftakte vollbringen mußten, um ihre designerischen Visionen an die zahlende Kundschaft weiterzugeben: Die Ära der selig dahingeschiedenen 8-Bit-Homecomputer. Drei Soundkanäle, 16 Farben und 64 KByte Hauptspeicher reichten aus, um den wohl prominentesten Vertreter dieser Gattung, Commodores C64, zum Megaseller zu machen. Heutzutage ließe sich mit solch erbärmlichen technischen Daten kein Blumentopf mehr gewinnen.

Um so erstaunlicher ist es, daß im Internet immer noch eine ganze Reihe an **Sites** der Emulation des alten Weggefährten gewidmet ist. Ein Emulator ist ein Programm, das in der Lage ist, einen Computertyp in all seinen Einzelheiten auf einer anderen Plattform, also beispielsweise einem PC, nachzuahmen. Somit entsteht eine Schnittstelle zwischen alter Software und neuer Hardware. Wir haben uns die beiden besten C64-Emulatoren für DOS genauer angesehen. Hauptkriterium für die Bewertung war die Kompatibilität: Wieviele der alten Spiele funktionieren? Stimmen Grafik und Sound mit dem Original überein? Die Stunde der Wahrheit für "Personal C64" und "C64S" ist angebrochen.

Eine Gemeinsamkeit vorweg: Leider ist es technisch nicht möglich, alte Commodore-Disketten direkt per 5,25"-PC-Laufwerk einzulesen. Deshalb gibt es zu den Vollversionen beider Programme gegen Aufpreis ein Kabel, mit dem sich Daten vom C64 bzw. ohne Umweg von der 1541 zum PC übertragen und dort als konvertierte Datei auf der Festplatte ablegen lassen.

Personal C64

Emulator-Autor Wolfgang Lorenz hat vor allem auf einfache Bedienung und hohe Flexibilität Wert gelegt. Die Oberfläche ist mausgesteuert und erinnert ein wenig an DOS-Shells wie den "Norton Commander". Jedes aufgerufene 64er-Programm hat sein eigenes Fenster, so daß sich zwischen mehreren parallel laufenden Tasks umschalten läßt. Für Veteranen-Bastler besonders interessant ist die Möglichkeit, das emulierte ROM (es gibt mehrere Varianten) auszutauschen. Optionen für die Anpassung von Klang- und Zeitverhalten sind ebenso vorhanden wie Grafikfilter, Joysticksupport und eine Freezer-Funktion zum Abspeichern des Spielstandes. Der Kompatibilitätsgrad ist akzeptabel, gibt man zu bedenken, daß die Weiterentwicklung der DOS-Version schon vor geraumer Zeit zugunsten des noch in der Beta-Phase steckenden PC64 für Windows eingestellt wurde. Spiele ohne Fastloader oder Kopierschutzmechanismus schluckt der "Personal C64" (kurz "PC64") anstandslos. Spe-



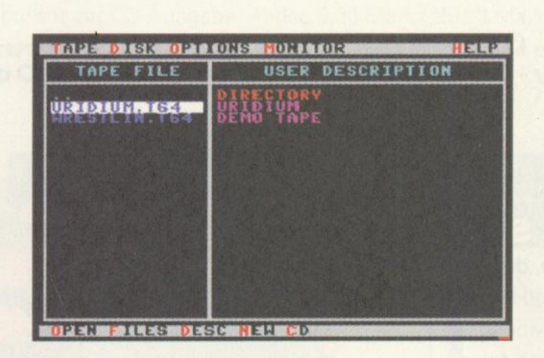
Der "Manager" des "PC64"

aus der Asche

zielle Grafiktricks wie Copperbars werden korrekt dargestellt, bei manchen Sprites kommt das Programm jedoch ins Schleudern. Störend bemerkbar macht sich der fehlende "Bilderrahmen", der bei einigen Klassikern (z.b. "Wizball") Zusatzinformationen anzeigt, die dem "PC64"-User verwehrt bleiben. Die Umsetzung des typischen SID-Sounds ist nicht sehr überzeugend gelungen, der Wiedererkennungswert entsprechend gering.
Die aktuelle Sharewareversion des "PC64" findet Ihr auf der PP-CD.

C64S

In die neue 2.0a-Version des "C64S" sind einige gravierende Verbesserungen eingeflossen: Probleme mit Multiplexer-Sprites, die zuvor nur teilweise dargestellt wurden, gehören der Vergangenheit an, der Sound ist praktisch nicht mehr von der 8-Bit-Akustik zu unterscheiden, die PC-Maus imitiert das zwar nur selten genutzte, von Anwendungen wie der grafischen Benutzeroberfläche GEOS aber unterstützte "1351"-Pendant. Wichtigste Modifikation ist jedoch der erweiterte 1541-Modus. Ein Großteil der Software jüngeren Datums kann auf Fastloader nicht verzichten. Bisher mußte der "C64S" in solchen Fällen passen, da die Emulation des Diskettenlaufwerks nicht exakt genug vonstatten ging. Jetzt könnt Ihr im Konfigurationsprogramm zwischen zwei Alternativen entscheiden: Der "Fast"-Modus entspricht der bewährten Methode. Wie der



Name schon sagt, genügen bei dieser Einstellung einige Sekunden, um ein durchschnittliches Spiel im verbreiteten "*.D64"-Format in den Speicher zu quetschen. Der neu hinzugekommene "Full"-Modus wird mit fast allen Originalalgorithmen fertig. "The Bard's Tale" oder "Defender of the Crown" dürfen endlich weder im alten Glanz erstrahlen. Nachteil: Die 100prozentige Nachbildung der 1541 verschlingt soviel Rechenzeit, daß selbst auf einem P90 Ladezeiten von bis zu zwei Minuten keine Seltenheit sind. Auch sonst ist der "C64S" kein Geschwindigkeitswunder: Soundeffekte erklingen nicht immer synchron zum Geschehen auf dem Bildschirm, im Gegensatz zum Konkurrenten ist das Tempo unter Windows 95 geradezu einschläfernd.
Auf unserer CD befindet sich die Sharewarevariante 1.1B, in der noch wichtige Features fehlen. Die in Kürze erscheinende Demo zur aktuellen Version war zum Redaktionsschluß noch nicht fertig.

us



Sternstunde für RPG-Spieler: "The Bard's Tale 3"



Rekordjagd bei Epyxs Sportspielen: "Winter Games"

Technische Daten:

- Programm: C64S
- Aktuelle Version: 2.0a
- Preis: 89 DM
- Bezugsquelle: phs EDV Beratung Michael Penzkofer Davenstedter Str. 10 30449 Hannover
- Lieferumfang: Hauptprogramm, Handbuch
- gegen Aufpreis erhältlich: Transferkabel, Updates per Mailbox, Programmsammlung auf CD
- Oberfläche: Englisch
- Prozessor minimal: 386/25
- Prozessor empfohlen: Pentium/90
- Soundkarten: Sound Blaster, GUS, Covox, Pro, Audio Spectrum.
- Unterstützte Dateiformate: T64 ("Tape Images"),D64 ("Disk Images")
- Bedienung: Gut
- Emulationsleistung : Sehr gut

Technische Daten:

- Programm: Personal C64
- Aktuelle Version: 1.18
- Preis: 49 DM
- Bezugsquelle: Wolfgang Lorenz Gundekarstr. 4 91187 Röttenbach
- Lieferumfang: Hauptprogramm, Kurzanleitung, div. Shareware
- gegen Aufpreis erhältlich: Transferkabel, Programmsammlung auf CD, Joystickadapter
- Oberfläche: Deutsch, Englisch
- Prozessor minimal: 386/25
- Prozessor empfohlen: 486/66
- Soundkarten: Sound Blaster, Adlib
- unterstützte Dateiformate: D64 ("Disk Images"), P00 (eigenes Format)
- Bedienung: Sehr gut
- Emulationsleistung : Befriedigend

FAZIT

Aufgrund höherer Kompatibilität und besserer Soundwiedergabe hat der "C64S" derzeit die Nase vorn. Das kann sich aber jederzeit ändern, schließlich werden beide Emulatoren stetig weiterentwickelt. Besonders gespannt sein darf man auf die Fortschritte der Windows-Version des "PC64". In jedem Fall bleibt aber fraglich, für wen sich die Anschaffung der Vollversionen überhaupt lohnt. Es ist schon rührend, die Helden der Computerjugend erneut über den Bildschirm huschen zu sehen, während man sich der glorreichen Tage zurückerinnert, die man mit Perlen wie "Elite" oder "Uridium" zugebracht hat. Wer beim Klang dieser Namen aus Altersgründen allerdings keine wohligen Schauer verspürt, sollte sein knapp bemessenes Taschengeld wohl besser in zeitgemäßere Software investieren.

[PowerPlay Interaktiv]

Den vollen Überblick über Menüstruktur und Inhalt der Power-Play-CD 03/96 gibt Euch diese Doppelseite

Spiele-Updates

Spiele machen oft Probleme, doch dafür gibt es ja die Updates und Patches auf unserer CD. Diesen Monat: 9 neue Patches, z. B. für Need for Speed, Thunderscape, SU 27, Crusader: No Remorse usw.

Movies

Was muß ein Bewerber bei der POWER PLAY über sich ergehen lassen? Schaut selbst – in unserem Readaktions-Film des Monats. Zusätzlich einige Sierra-Videos z.B. von Red Baron 2.

Demos

Spielbare Demos:	Größe*
• Arcade America[1]	0 MB
• Conquest of the New World.	37 MB
• Descent 2	10 MB
• Earthsiege 2[1]	10 MB
• ranTrainer 2	8 MB
• Transport Tycoon Deluxe[2]	10 MB
• Renegade 2	26 MB
• Silent Hunter	12 MB
• Space Bucks[1]	6 MB
• This means War[1]	0 MB

Selfrun-Demos:	Größe*
• Cyberia 2	0 MB

*bezeichnet nicht die Demo-Größe, sondern den belegten Platz bei Installation auf Festplatte!
[1] läuft unter Windows 3.1 und Windws 95. Nicht gekennzeichnete Demos unter DOS installieren.
[2] Leider ist uns auf der CD ein Fehler unterlaufen. Die Demo von "RAILROAD TYCOON" im CD-Menü, ist die Demo von "Transport Tycoon Deluxe".

Das Windows Menü

INTRO
DEMOS
VIDEOS
ONLINE
INFO
DATENBANK

DEMOS | KALI
PATCHES | BILDER
LESERAKTIV | C64 EMULATOREN
HILFE!
EXIT

Das DOS Menü

Bilder

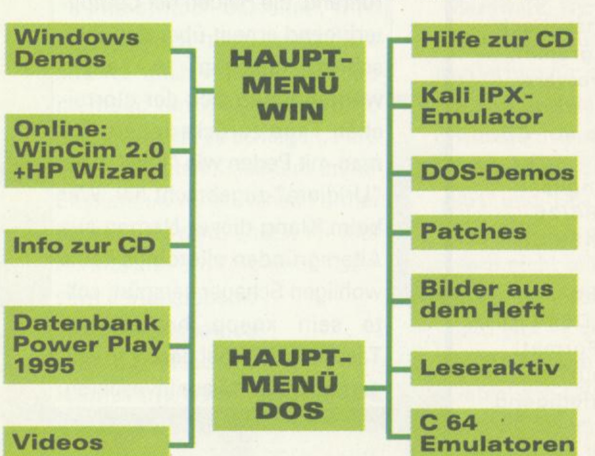
Auf jeder CD findet Ihr Diashows mit zusätzlichen Bildern aktueller Spiele.

Bilder zu Previews:	Stück
• Deep Space 9	6
• Fantasy General	8
• Silent Thunder	11
• Syndicate Wars	15
• Theme Hospital	6

Bilder zu Tests:	Stück
• Battles in Time	4
• Blind Date	6
• Claim to Power	4
• Congo	6
• Cybermage	14
• Earthworm Jim	19
• Evocation	4
• Gabriel Knight 2	35
• Human Recall	2
• Ice & Fire	5
• Imperium Romanum	4
• Knight Moves	3
• Pool Champions	8
• Pinball Wizard 2000	8
• Shockwave Assault	2
• Team Chef	8
• Thunderhawk 2	13
• Warhammer	12
• Willi Lemkes Fußball	5

[1] Diese Spiele werden nicht im aktuellen Heft besprochen. Mußten kurzfristig wichtigeren Titeln weichen.

Verzeichnisbaum der CD



Leseraktiv

Hier verewigen wir jegliche von Lesern eingesandte Software: Dieses mal unter anderem mit Musik und einem Finanz-Spiel.

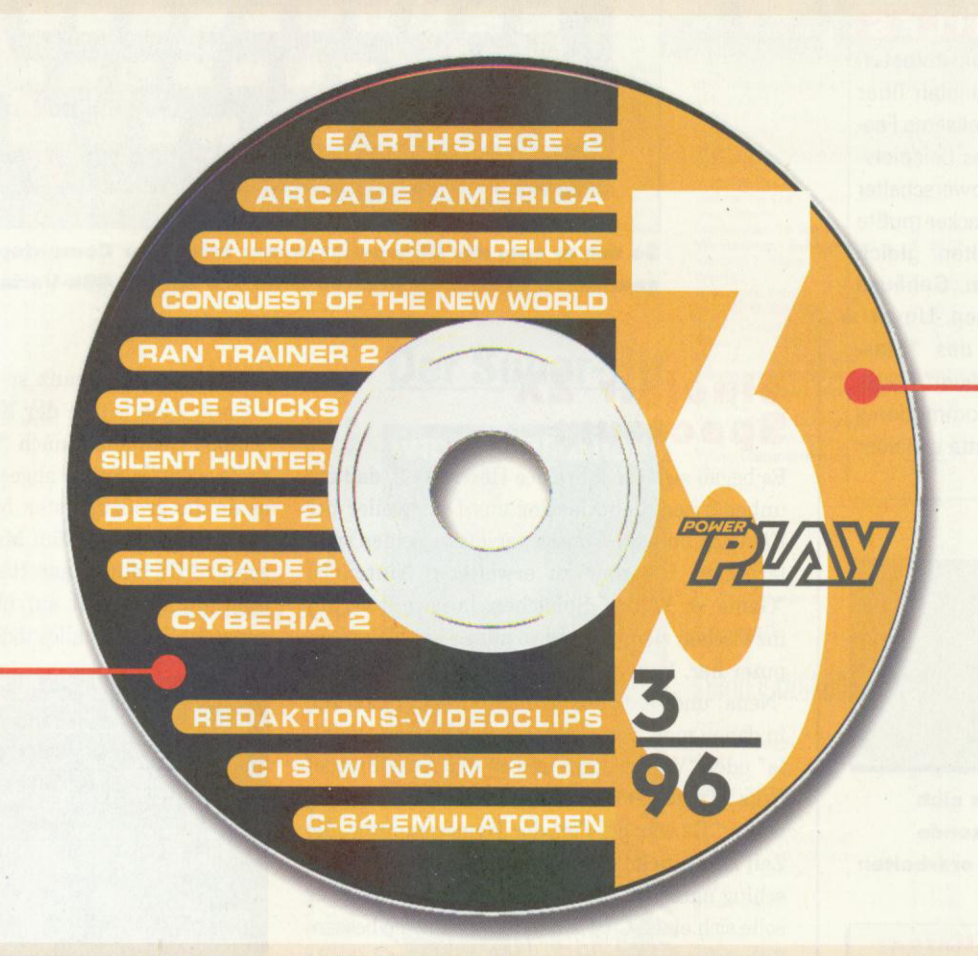
Datenbank

Endlich wieder da: Unsere Datenbank enthält diesmal den kompletten Jahrgang 1995, also alle getesteten PC-Spiele.



So könnt Ihr nachbestellen

Wenn hier keine CD draufpappt, dann habt Ihr nur die Spar-Ausgabe der Power Play erwischt. Nur keine Panik, zum Glück haben wir noch ein paar CDs zum Nachbestellen auf Lager. Einfach nach der beigehefteten Bestellkarte grabschen, ausfüllen, und ab die Post.
Die einzelne CD kostet Euch lediglich die Differenz zur CD-Ausgabe – also 6,30 Mark (plus 3 Mark für Porto und Verpackung). Und wer sich fragt, wie er die nackte CD eigentlich lagern soll: Nicht verzagen, demnächst gibt´s eine nette CD-Sammelbox...



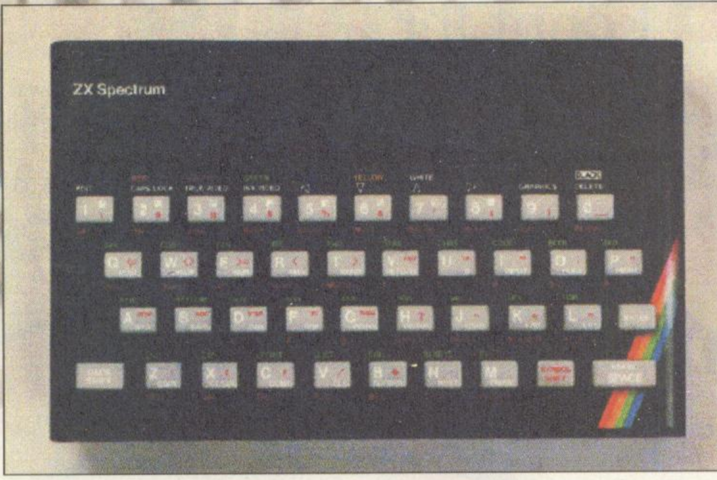
So müßt Ihr installieren

1. Schritt: Um überhaupt etwas mit der CD anfangen zu können, braucht Ihr mindestens einen 486/DX2 mit 4 MByte RAM, VGA-Grafikkarte (640x480), Festplatte sowie ein 2x-Speed-CD-ROM-Laufwerk. Die CD läuft zwar auch ohne Soundkarte, das ist jedoch nicht im Sinne des Erfinders. Wir bieten Euch eine Oberfläche sowohl für DOS als auch Windows mit einem unterschiedlichen Inhalt. Um den Speicher zu optimieren, solltet Ihr für das Windows-Menü Windows im oberen Speicherbereich installieren. Windows niemals aus einer DOS-Shell wie dem Norton-Commander starten! **Windows:** Für das Windows-Menü vom CD-Laufwerk aus (z. B. **D:**) die Datei **pp.exe** starten, die Ihr im Verzeichnis **POWER** findet (z.B. **D:\POWER\PP.EXE**). Windows-95-Benutzer erfreuen sich am Autostart!

DOS: Der Großteil der Demos läuft nur unter DOS. Darum haben wir für Euch auch ein MS-DOS-Menüsystem geschrieben. Um dieses zu starten, wechselt am DOS-Prompt in den Root Eures CD-Laufwerks (z. B. **D:**) und tippt ganz banal **START** ein. Wenn Ihr Probleme mit der Geschwindigkeit des Menüs habt, kopiert Euch die Datei **pp.exe** aus dem CD-Root-Verzeichnis nach **C:**. Startet sie aber nicht von der Festplatte aus, sondern bleibt auf dem CD-Root (z. B. **D:**) und tippt von dort aus **C:\PP.EXE** ein. (Wieviel Speicher auf Eurer Festplatte übrig sein muß, haben wir neben den Demo-Namen vermerkt (im Menü linke Seite!)

Windows 95: Wer unter Windows 95 arbeitet, bekommt diesen Monat die meisten Demos NICHT ohne weiteres zum Laufen. Es funktionieren nur die Windows-Demos. Alle anderen solltet Ihr unter DOS starten, mit gedrückter F8-Taste beim Booten Windows 95 ausschalten, oderWin95-Beenden mit der Option "MS-DOS-Modus starten".

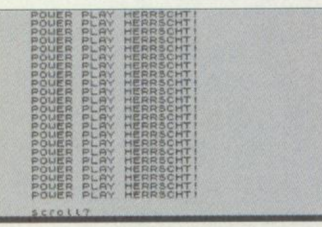
Wir überprüfen jede CD auf Funktionstüchtigkeit und Virenfreiheit. Bei Problemen lest bitte in der **HILFE.TXT** im Root der CD nach (z.B. "EDIT D:\hilfe.txt" eingeben). Dennoch können wir Pannen nicht 100prozentig ausschließen. Wer clever ist, installiert nie auf der Bootpartition und hat immer Backups wichtiger Daten!



So sah er aus, der Höhepunkt bester britischer Computerdesignerkunst. Großkotze kauften natürlich nur die 48k-Variante.

SKURRILES

Außer den Gummitasten verfügte der Sinclair über einige weitere seltsame Features: So gab es beispielsweise keinen Powerschalter – der Adapterstecker mußte zum Ausschalten gleich ganz aus dem Gehäuse gezogen werden. Unvergessen auch das "Massenspeichermedium" Microdrive. Gegen Commodores 1541-Floppy hatte es leider keine Chance.



Auf dem ZX ließen sich höchst beeindruckende Basic-Programme erarbeiten

Technische Daten:

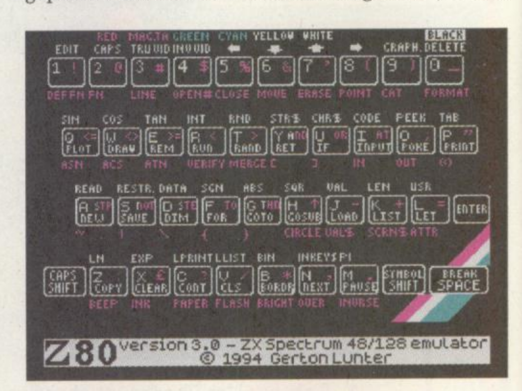
- Z80A Prozessor
- Taktfrequenz: 3.5MHz 16k oder 48k RAM
- 8 Farben
- 1 Kanal-Beeper
- 32x24 Schriftdarstellung
- 256x192 Pixel Grafikdarstellung
- Taschenrechner ("Dead Flesh") Tastatur

Historie:

- Markteinführung: 1982
- Produktion eingestellt: 1986 (von Sinclair)
- Später in verbessertem Gehäuse als Spectrum+ relauncht
- Erneut relauncht durch Armstrad (Schneider)
- Produktion endgültig eingestellt: 1989

Sinclair ZX Spectrum

Es begab sich im Jahre des Herrn 1982, daß ein unbedarfter Siebtklässler aus Dansweiler bei Köln den innigen Wunsch verspürte, seinen spielerischen Horizont zu erweitern. Nintendos "Game & Watch"-Spielchen langweilten ihn inzwischen ziemlich und so mußte ein Heimcomputer her. Es war die Zeit, in der Gruppen wie "Nena" und "Extrabreit" die Charts bevölkerten, in denen man Karottenhosen der Firmen "Vanilla" oder "Vogue" trug und in der rote "Formel Eins"-Turnschuhe von Puma echt völlig cool waren. Es war die Zeit der Homecomputer, die Zeit des Sinclair ZX Spectrum. Unser Freund schlug natürlich alle Ratschläge in den Wind, er solle sich einen C 64 kaufen, der habe die bessere Zukunft vor sich; nein, ein Schulfreund (hallo Thomas!) besaß bereits das technische Wunderwerk aus England, und das Teil gefiel ihm so gut – kein anderes durfte es sein. Einen echten Joyport hatte der Spectrum zwar nicht, aber dafür konnte man einen billigen Kassettenrecorder als Speichermedium anschließen (Datasette? Nein danke!). Also ab zum nächsten Computerhändler und den Kasten gekauft. Dazu noch einen winzigen Thermodrucker, der unter lautem Zischen und ziemlichem Gestank die ersten Basic-Schritte des Nachwuchsprogrammierers festhalten sollte. Was war das doch für eine Freude, als das gute Stück dann endlich auf dem heimischen Schreibtisch plaziert war: Das schlichte Gehäuse schimmerte in edlem Schwarz und die fürchterliche **Gummitastatur** wartete auf die ersten Befehle. Jede Taste war mit einer Unzahl an Befehlen belegt, die über diverse Shift-Keys aktiviert wurden. Wie wohl die meisten Computerneulinge, mußte unser Freund bald feststellen, daß das Programmieren eines eigenen Spiels dann doch nicht ganz so einfach war, wie er dachte. Also wurde der Kleinanzeigenteil der "Happy Computer" nach "Tauschpartnern" für professionelle Spiele abgesucht. Schließlich gab es da die großzügigsten Menschen. Nach dem Motto "Schick' mir fünf Mark pro Spiel und ich schicke Dir eine Kassette", wurde die private Sammlung schnell auf über 100 Programme gepuscht. Daß das alles tödlich illegal war, daran



Das Tastaturlayout wurde für den Emulator übernommen, ohne diese Liste kostet das Tippen mit der PC-Tastatur Nerven

dachte unser Freund erst gar nicht: Verzeihen wir ihm diesen Faux Pas mit Blick auf seinen jugendlichen Leichtsinn. Nach einiger Zeit mußte der Computerfreak feststellen, daß der Spectrum zwar (relativ) einfach zu programmieren war, hardwaremäßig aber hoffnungslos hinter der Spielmaschine C 64 hinterherhinkte. Der Ein-Kanal-Sound piepte kläglich vor sich hin, und mit gerade mal acht Farben sahen die meisten Spiele auch recht trostlos aus. So entschloß er sich schweren Herzens, den ganzen Krempel für 350 Märker zu verscheuern und wurde einer der zahllosen Commodore-Anwender, deren einzige BASIC-Kenntnisse aus den Befehlen "Load", "List" und "Run" bestand...schade! *sg*

VERSAND 99

Jetzt anrufen und bestellen: (0 24 03) 211 88
Ladenöffnungszeiten: Mo - Fr: 10.⁰⁰ - 18.⁰⁰ Uhr, Sa: 10.⁰⁰ - 13.⁰⁰ Uhr
Versand 99 GmbH · Bergrather Straße 16 a · 52249 Eschweiler

IBM/PC CD-ROM

Titel		Preis
3D Atlas - Windows 95	A	89,99
3D Ultra Pinball	A	69,99
3D Lemmings	V	89,99
5th Musketeer	**V**	**69,99**
11th Hour	A	89,99
Aces Collection	A	69,99
Across the Rhine (1944)	V	99,99
Action Soccer Deluxe (incl.Gamepad)	V	74,99
AD&D 2: Masterpieces	E	74,99
(Al Quadim,Dark Sun 1 & 2, Ravenloft 1 & 2, Menzoberanzan)		
Addams Family Pinball	A	74,99*
After Shock	A	84,99*
AH 64 Longbow	V	84,.99*
Air Havoc Controller	V	74,99
Albion	**V**	**84,99**
Alien Odyssey	V	69,99
Aliens	**V**	**69,99**
America 1861 - Civil War	V	84,99
Apache Longbow	V	79,99
Arcade America	**A**	**84,99**
Arcade Classic	A	69,99
Archibald Applebrook	V	74,99
Ascendancy	V	84,99
Assault Rigs	A	69,99*
Asterix	V	69,99
Atari 2600 Action Pack	V	59,99
Atari Action Pack Vol. 2	E	54,99
ATF US (X Fighters)	V	84,99*
Beavis & Butthead (WIN 95)	**V**	**74,99**
Baryon	**A**	**54,99**
Batman Forever	A	89,99*
Battle Beasts	A	79,99
Battlecruiser 3000 AD	V	64,99*
Battles in Time	**A**	**79,99**
Battle Isle 3 WIN	V	84,99
Battle Race	A	79,99*
Bazooka Sue	A	84,99*
Berlin Connection	V	99,99*
Bermuda Syndrom	A	84,99
Big Red Racing	V	74,99*
Biing!	V	69,99
Bleifuß	**A**	**54,99**
Blind Date WIN	V	59,99*
Bolo	V	54,99

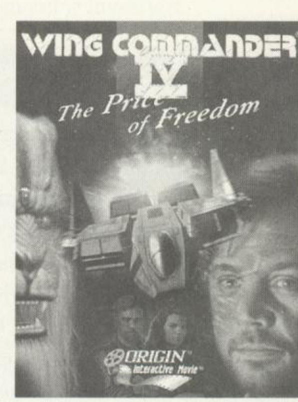
Komplettlösungen in riesiger Auswahl je DM 12,99

Titel		Preis
Braindead 13	V	69,99
Bundesliga Manager 3	V	69,99
Bundesliga Manager 3 Supporter	V	49,99
Buried in time	V	74,99
Burn Cycle	V	74,99
Burning Steel 4	V	74,99*
Caesar 2	**V**	**79,99**
Capitalism	V	79,99
Carrier Strike Forces	V	79,99
Caribbean Disaster	V	84,99
Champion Chip Manger 2	V	89,99
Chewy - Flucht von F5	V	74,99
Chronomaster	A	74,99*
Civ Net	**A**	**89,99**
Comanche vs . Werewolf	V	79,99
Combat Classics III	A	69,99
Command:Aces of the Deep	V	69,99
Command & Conquer	V/E	79,99
Command & Conquer Mission Disk	**V**	**34,99**
Conquest of the New World	A	89,99*
Conquerer	**V**	**79,99**
Cranberries	A	44,99
Crusade	V	84,99
Crusader No Remorse	V	79,99
Cybermage-Darklight Awakening	**V**	**79,99**
Cyberia 2	V	89,99*
Cyberspeed (WIN95)	V	74,99*
Daedalus Encounter	V	89,99
Daedalus Encounter WIN 95	V	89,99*
Daggerfall	V	89,99*
Damnesia	A	74,99*
Damocles (Mercenery 3)	A	74,99*
Darker	A	74,99
Das Schwarze Auge 2	V	74,99
Das schwarze Auge 3	V	i.Vorb.
Death Gate	V/E	74,99*
Death Keep WIN 95	E	74,99*
Deep Sea (X-COM,Subwar 2050)	V	54,99*
Der Druidenzirkel	**V**	**69,99**
Der Planer 2	V	79,99*
Der Reeder	V	79,99
Der Seelenturm	**A**	**74,99**
Destruction Derby	A	89,99
Die Akte Marilyn Monroe	**A**	**84,99**
Die Fugger	V	i.Vorb.
Die Schlümpfe : Comic Buch	V	54,99
Die Siedler 2 - Veni,vidi,vici	V	84,99*
Dime City	V	79,99
Discworld	V	79,99*
Double Trouble	A	i.Vorb.
Dungeon Keeper (WIN 95)	V	84,99*
Dungeon Master 2	V	89,99
Earth Command	A	74,99*

Titel		Preis
Earthworm Jim (WIN 95)	V	69,99
Elisabeth 1	V	i.Vorb.
Empire 2	E	69,99
Endorfun	A	64,99
Entomorph: Plague o.t.D.	A	69,99
Extreme Pinball	A	54,99
Fade to Black	V	84,99
Fast Attack	**V**	**69,99**
Fatal Racing	A	69,99
Fifa Soccer 96	V	79,99
Flight Unlimited	V	69,99
FS5 Aircraft Coll. 1 oder 2, Preis je	**V**	**49,99**
FS 5 Designer 2.0	V	69,99
FS5 European 1	V	54,99
FS5 Flight Shop	A	79,99
FS5 Hawai	E	45,99
FS5 Hong Kong	A	49,99
FS5 Scenary Deutschland Nord	A	49,99*
FS5 British Isles	A	49,99
FS5 Scenary Kanarische Inseln	A	59,99*
Flugsimulator 5.1	V	114,99
Flying Tigers	A	i.Vorb.
Formula One Grand Prix 2	V	99,99*
Frankenstein	**V**	**89,99**
Freddy Pharkas	A	44,99
Fritz 4	**V**	**139,99**
Future Dimension	V	64,99
FX Fighter	V	74,99
Gabriel Knight 2	V	84,99*
Gabriel Knight 2	**A**	**79,99**
Gene Wars	V	79,99*
Grand Prix Manager (F 1)	**V**	**84,99**
Harpoon 2 Deluxe Multimedia Edition	E	74,99
Hattrick	V	79,99
Heart of Darkness	A	i.Vorb.
Hereos of Might & Magic	E	69,99
Hexen	E	69,99
Hugo	V	74,99
Human Recall	**V**	**79,99**
Ice & Fire	A	69,99*
Imperium Romanum	**V**	**84,99**
Inca Collection (Inca 1&2&Audio CD)	V	69,99
Incredible Cars	V	49,99*
Indy Car 2 - Enhanced Version	**A**	**74,99**
In the first Degree	A	79,99
Iron Angel	V	i.Vorb.
Jagged Alliance	V	89,99
Jewels of the Orakel	V	84,99
John Madden Football 96	A	79,99*
Kid´s Kid (Incredible Machine, Woodruff)	V	74,99
King´s Quest 7	V	84,99
King´s Quest Collection (1-6)	A	84,99
Knight´s Chase (Time Gate)	**V**	**84,99**
Knights of Xentar	V	94,99
Krypton Egg	V	44,99
Lands of Lore 2	V	89,99*
Last Dynasty	V	79,99
Links 386 Pro & Harbour Town & Belfry	A	74,99
Links 386 Data CD´s je	E	49,99
Links 386 Troon North	**E**	**54,99**
Lion	V	69,99*
Locus	**A**	**89,99**
Lode Runner On-Line	**V**	**79,99**
Lords of the Realm	V	69,99
Lost Eden	A	74,99
Mad TV 2	V	79,99*
Magic Carpet II	V	79,99
Magic the Gathering (WIN 95)	V	99,99*
MAXX	?	79,99*
Mechwarrior 2	V	79,99
Mechwarrior 2 Mission & Net	**V**	**44,99**
Mega Pack 3	A	79,99
(Vortex, Novastorm, Lemmings, Chronicles, Cyclones, Megarace, Dragons Lair, Reunion, TFX, Journeman Project)		
Megapack 4	A	84,99
(Panzer General, Tornado + Mission, Dragon Lore, Dawn Patrol, Space Ace, Black Knight, Empire Soccer 94, Savage Warriors, Aegis, Orion Conspiracy)		
Micro Machines 2 Special Edition	A	49,99
Millenia	V	59,99
Mirage	E	89,99*
Mission Critical	**A**	**74,99**
Monopoly	V	64,99
Monsterized	V	i.Vorb.
Mortal Coil	V	64,99
Myst Special Edition	V	69,99
Nascar Track Pack	A	39,99
NBA JAM Tournement	A	89,99*
NBA Live 96	**V**	**79,99**
NCCA Basketball 2	A	i.Vorb.
Need for Speed	V	74,99
Networks	V	84,99
NHL Hockey ´96	V	79,99
Knights of Xentar	V	89,99
One must fall	A	69,99
Panzer General 2 (WIN 95)	V	74,99*
Panzer General 2 (WIN 95)	**A**	**69,99**
Paparazzi	E	79,99
Perfect General 2	A	79,99
Petko	V	69,99*
PGA European Tour	V	i.Vorb.
PGA Tour Golf ´96	V	79,99
PGA Tour Golf Data	V	34,99*
Phantasmagoria (7 CD´s)	**V**	**84,99**
Pinball Fantasies Deluxe	A	59,99
Pinball Illusions	A	69,99
Pinball Mania	A	59,99
Pinball Wizard 2000	v	69,99*
Pinball World	**A**	**69,99**
Pitfall (Win 95)	V	79,99

Titel		Preis
Pole Position	V	89,99*
Police Quest 4	V	79,99
Police Quest Collection	A	84,99*
Police Quest SWAT	**V**	**79,99**
Pool Champion (WIN 95)	**A**	**69,99**
Power, Corruption & Lies	A	59,99
(Beneth a Steel Sky, F-14 Fleet Defender, Ufo)		
Powerhouse	V	64,99
Prince of Persia Collection	**A**	**49,99**
Prisoner of Ice	V	84,99
Project Paradise	A	79,99*
Pro Pinball - The Web	V	64,99
Prototype	A	79,99
PsiMaster	V	89,99*
Psychic Detective	E	74,99*
Psycho Pinball	A	74,99
Pyrotechnica	A	54,99
Quest for Fame	**Mus**	**89,99**
Q - POP	V	69,99
Quick the thunder rabbit	A	29,99
Radix	A	59,99
Ran Fun Special	V	32,99
Ran Soccer	V	79,99
Ran Trainer 2	**V**	**74,99**
Raven Project	V	59,99
RayMan	**V**	**74,99**
Realms of Chaos	A	49,99
Rebell Assault 2	A	74,99
Rebell Assault 2	V	84,99*
Red Ghost	V	89,99*
Revolution X	A	89,99*
Riddle of Master Lu	**E**	**74,99**
Riddle of Master Lu	V	89,99*
Ring der Nibelungen	V	64,99*
Ripper	V	79,99*
Rivers of Dawn	V	74,99*
Road Warrior	A	59,99
Robinsons Requiem	A	79,99
Scavenger	A	i.Vorb.
Schleichfahrt	V	i.Vorb.
Sea Legends	**V**	**89,99**
Sensible Golf	A	64,99
Sensible World of Soccer	A	79,99
Shannara	V	74,99*
Shanghai Great Moments	V	79,99

Der Super-Hit





Titel		Preis
Shellshock	V	74,99*
Sherlock Holmes 2 - Rose Taitoo	V	79,99*
Shivers	A	79,99
Shockwave Assault Win 95	**V**	**79,99**
Sid Meier Classics	**V**	**84,99**
(Colonization, Civilisation, Railroad Tycoon, Pirates Gold)		
Silent Hunter	A	74,99*
Silent Steel	V	109,99
Silverload	V	69,99
Sim City 2000 WIN95	**V**	**94,99**
Sim City 2000 Collection (WIN 95)	V	94,99
(URK+Scenary 1+Bonus-Städte London,Venedig,Sydney)		
Sim Classics 2 -Sim Eart, Sim Farm, A-Train	V	69,99
Sim Isle	V	79,99
Simon the Sorcerer 2	V	79,99
Simon the Sorcerer 2 (WIN95)	V	79,99
Sim Tower	**V**	**79,99**
Space Academy	A	i.Vorb.
Space Bucks (WIN95)	V	69,99*
Space Hulk (WIN 95)	E	i.Vorb.
Space Marines	V	79,99
Space Quest 6	V	79,99
Space Quest Collection (1-5)	V	84,99
Star Ranger	V	59,99
Space Ship Warlock	V	i.Vorb.
Star Trek: Next Generation	V	79,99
Star Trek Judgement Rites Enh.	**V**	**89,99**
Star Trek Omnipedia/Encyclopedia	E	79,99
Star Trek Technical Manual	V	99,99
Steel Panthers	**V**	**69,99**
Stonekeep	A	99,99
Stonekeep	V	99,99*
SU - 27 Sukhoi	**A**	**69,99**
Super Karts Plus	A	49,99*
Syndicate 2 - Wars	V	i.Vorb.
Talismann	V	74,99
Teamchef	V	84,99*
TekWar	**V**	**74,99**
Tempest 2000	A	64,99
Terminal Velocity	A	79,99

Titel		Preis
Terminator Future Shock	A	89,99*
TFX EF2000	V	84,99
The Beast Within	?	i.Vorb.
The Chaos Control	V	74,99
The Darkening	V	i.Vorb.
The Dig	E	69,99
The Dig	V	84,99*
The Scroll	V	59,99
Thexder (WIN 95 only)	**V**	**59,99**
This Means War	V	84,99*
Thunderhawk 2	**A**	**74,99**
Thunderscape	A	74,99*
Tie Fighter	A	79,99
Tilt	**A**	**54,99**
Tiny Troops	A	69,99*
T - MEK	A	79,99*
Top Gun „Fire at Will„	V	104,99*
Torin´s Passage	**V**	**84,99**
Total Distortion	E	74,99*
Tower	A	89,99
Tower Assault (Alien Breed 3)	A	59,99
Transport Tycoon Deluxe	**V**	**84,99**
Trial by Magic	A	i.Vorb.
Tri - Tryst (Windows 95)	A	i.Vorb.
Trivial Persuit	V	74,99
Tuneland	V	69,99
Turrican 2	V	59,99
UEFA Champion League	A	74,99*
Urmels Filstudio	V	79,99
US Navy Fighter Gold	V	84,99
USS Ticonderoga	A	74,99
USS Ticonderoga (WIN)	A	74,99*
Virtual Karts	V	84,99
Vollgas (Full Throttle)	V	84,99
War College	V	64,99
Warcraft 2	**V**	**79,99**
War at Sea	A	54,99
Wargame Bundle	E	79,99
(American Civil War 1-3, Gold of America, Reach for Stars, Warlords)		
Warhammer - Im Schatten...	A	69,99*
Warhammer - Gehörnte Ratten	**E**	**69,99**
Warlords 2 Deluxe	E	74,99
Warriors	V	79,99
Waterworld Action	V	89,99*
Waterworld Strategy	V	89,99*
Wayne Gretzky All Stars	A	74,99*
Werewolf vs. Comanche	V	79,99
(Update und Netzwerkfähig)		
Westwood Compilation	**V**	**74,99**
(Kyrandia 1-3, Dune 2, Lands of Lore)		
Wetlands	V	64,99
Willi Lemkes Fussballmanager	V	64,99
Wing Armada Windows	A	74,99*
Wing Commander 4	**V**	**99,99**
Wipeout	A	89,99
Witchaven	A	79,99
Wolf	V	74,99
Wolf-The Simulation	A	69,99*
Woodruff (Goblins 4)	V	79,99
Worms	V	69,99
Wrath of Earth	A	54,99
WWF Wrestlemania	V	69,99
X - Wing Collection	V	79,99
Z	A	74,99*
Zone Raider	A	69,99

SONDERANGEBOTE CD-ROM

Titel		Preis
7th Guests	A	24,99
Aces over Europe	V	24,99
A.Gent	V	29,99
Alien Logic	A	39,99
Alone in the Dark 1	V	34,99
Alone in the Dark 1 plus 2	V	49,99
Alone in the Dark 3	V	74,99
Arcade Pool plus Overdrive	A	35,99
Battle Isle 2 Pack incl. Scenary CD	V	74,99
Beneath A Steel Sky	A	24,99
Bureau 13	V	19,99
Burning Steel 2	V	39,99
Caesar 1	A	24,99
Civilisation	A	39,99
Creature Shock	A	24,99
Dark Sun 2	A	35,99
Dark Universe	V	29,99
Das schwarze Auge 1	V	44,99
Dawn Patrol	A	29,99
Day of Tentacle	V	34,99
Der Clou plus Profidisk	V	29,99
Descent	A	39,99
Die Siedler	**V**	**34,99**
Die total verrückte Rally	V	29,99
Die total verrückte Rally m. Gamepad	V	54,99
Dreamweb	V	29,99
Dune 2	V	24,99
EA Sports Rugby	E	39,99
Elite 2	V	24,99
Erben der Erde	V	39,99
Extractors	A	59,99
Fritz 3 (Jetzt auf CD !!!)	**V**	**45,99**
Gabriel Knight 1	V	24,99*
Gobliins 1 und 2	V	24,99
Gobliins 3	V	24,99
Golden 10	**A**	**39,99**
(Railroad Tycoon, Silent Service 2, Red Storm Rising, Gunship, Mig 29, Kick off 2, First Samurai, Megalomania, Chesspl. 2150, Perfect General)		
Hammer of the Gods	V	39,99
Harrier Jump Jet	A	19,99
Hell (Adv. Point)	V	24,99
Hellfire Zone	A	24,99
Historyline 1914-1918 (Classic Line)	**V**	**29,99**
Hold in One	V	24,99
Hollywood Pictures	V	29,99
Inca 1	V	24,99
Indy Car Racing	A	24,99
Kings Quest 6	V	24,99
Kyrandia 2 (Hand of Fate)	V	35,99
Kyrandia 3	V	24,99*
Labyrinth of Time (EA Classic)	A	29,99
Lands of Lore	V	35,99
Lost in Time	V	24,99
Made in Germany	**V**	**59,99**
(Das schwarze Auge 2, Battle Isle 2, Anstoß)		
Magic Carpet	V	34,99
Magic Carpet Data:Hidden Worlds	V	24,99
Master of Orion	A	39,99
NASCAR Racing	A	29,99*

CD-SUPERSONDERANGEBOTE

Titel		Preis
Cyberwar	A	39,99
Desert Strike+Jungle Strike	A	24,99
Fifa Int. Soccer 95	V	39,99
Hi Octane	V	39,99
Inferno	V	39,99
Little Big Adventure	V	69,99
Magic Carpet+Data Hidden World	V	49,99
Marine Fighters (US Navy F. Data)	V	29,99
NHL 95	A	39,99
Panzer General	A	29,99
Temptation	A	34,99
Wing Commander 3	V	79,99

Angebote, solange Vorrat reicht

Titel		Preis
NHL Hockey 94 (EA Classic)	A	29,99
Noctropolis (EA Classic)	A	29,99
Paws of Fury	A	19,99
PGA Tour Golf Windows	V	29,99
Pinb. Dreams Deluxe (+ Data)	V	29,99
Pirates Gold	A	39,99
Populous 2 / Powermonger Classic	A	29,99
Prince of Persia Collection	A	44,99*
Privateer (EA Classic)	A	29,99
Railroad Tycoon Deluxe	A	39,99
Ravenloft 2	A	49,99
Rebell Assault	V	39,99
Rüsselsheim	V	24,99*
Sci-Fi-Pack	**E**	**24,99**
Shadowcaster Classic	A	29,99
Sim City Enhanced	A	24,99
Simulation Compilation	**A**	**54,99**
(F-14 Fleet Defender, 1942 Pacific Air War, Wings of Glory)		
Space Hulk (EA Classic)	V	29,99
Space Quest 4	V	24,99
Sport Compilation	**A**	**59,99**
(Fifa Soccer 95, PGA Tour Golf 486, Formula One Grand Prix)		
SSN Seawolf Classic	V	29,99
Star Ball	A	29,99
Star Crusader	V	19,99
Star Trek 25th	A	29,99
Strategy Compilation	**A**	**54,99**
(Transport Tycoon, Theme Park)		
Strike Commander Classic	A	29,99
Subwar 2050	V	35,99
Super Karts	A	24,99*
Syndicate Plus Classcic (inkl. Data)	V	29,99
System Shock (EA Classic)	V	29,99
Task Force 1942	A	19,99
The Hidden Below Jewel Case	V	24,99
Ufo	A	39,99
Ultima 7 Compilation (EA Classic)	A	29,99
Ultima Underworld 1+2 (EA Classic)	A	29,99
Wing Armada EA Classic	A	29,99
Wing Commander 2 (EA Classic)	A	29,99
X - COM (Ufo 2)	V	49,99

JOYSTICKS & SOUNDKARTEN

Gravis/Advanced Gravis PC

Artikel	Preis
Analog Pro	49,99
Game Pad	34,99
Eliminator Game-Card	39,99
Gravis Firebird	109,99
Phoenix	179,99
Gravis Ultrasound ACE	169,99
Gravis PnP	249,99
Gravis Pluck´n Play 512 Ram	329,99
Microsoft Sidewinder 3D Pro	**109,99**
Microsoft Sidewinder + Fury 3	**139,99**

Thrustmaster

Artikel	Preis
Flight 2 Control	119,99
Flight Control Pro	219,99
Formular T1 Lenkrad	249,99
Game Card	49,99
Rudder Pedals	259,99
Thrustmaster XL	59,99
Weapon Control Mark 2	189,99

Creative Labs Soundkarten

Artikel	Preis
SB 16 Value Edition	169,99
SB 32 PnP	309,99
SB AWE 32 PnP	469,99
Wave Blaster 2	289,99
Phone Blaster	649,99*

Der Versand erfolgt ausschließlich per Nachnahme. Die Versandkosten betragen inclusive Nachnahme DM 9.99 zzgl. Zahlkartengebühr (DM 3,-). Softwarebestellungen ab DM 250,- ohne Versandkosten. **Bei Annahmeverweigerung berechnen wir eine Kostenpauschale von DM 20,-.** Irrtum und Preisänderungen vorbehalten. Diese Preisliste ersetzt alle vorherigen. Stand siehe diese Zeitungsauflage. **Achtung:** Ladenpreise weichen ab!

Bestellannahme:
Mo - Fr: 8.00 - 18.30 Uhr
Fordern Sie noch heute unter Angaben Ihres Computertypen **kostenlos und unverbindlich** unsere neuesten Preislisten an. Darin enthalten ist auch ein reichhaltiges Angebot an **Joysticks und Hardwarezubehör.**

Tel.: (0 24 03) 2 11.88
Fax: (0 24 03) 3 53 51

Ⓥ kompl. deutsche Vers. Ⓐ deutsche Anl. Ⓔ englische Anl. ⊛ noch nicht lieferbar

Nach Drucklegung indizierte Spiele werden von uns selbstverständlich nicht mehr vertrieben.

Oben: Das vielleicht sinnloseste Stück Software der 80er: Little Computer People.

In Alcazar jagt Ihr verlorene Schätze und fiese Monster (oben)



Wie komme ich hier bloß weiter? Hacker trieb so manchen 64er-Freak in die Verzweiflung.

C 64 15 Pack

So langsam könnten böse Zungen Activision der fortgesetzten Leichenfledderei bezichtigen. Nachdem die Amerikaner ihr VCS-2600-Archiv geplündert hatten, kamen sie auf die grandiose Idee, die bisher von Action-Pack Compilations verschont gebliebene 64er Software in einem "15 Pack" zu verbraten. Wir erinnern uns: Anfang der achtziger Jahre verbrachte ein Großteil der deutschen Jugend jede freie Minute spielenderweise vor einem Kasten namens Commodore 64. In diesen Pioniertagen der Computerspielerei wurden für einige Softwarefirmen die Grundsteine einer bis heute andauernden Marktpräsenz gelegt. Auch Activision gehört zu diesen Firmen der ersten Stunde, denen es dank qualitativ hochwertiger Software gelang, auch nach Ende der 8-Bit-Ära die Kunden bei der Stange zu halten.

Technisch arbeitet das "15 Pack" ganz ähnlich wie Activisions VCS-Sammlungen: Die Spiele befinden sich im Originalcode auf der CD und werden für Windows 95 von einem mitgelieferten Emulator "übersetzt". Der Spieler merkt hiervon freilich nichts: Nach erfolgter Installation erscheint eine Dialogbox auf dem Schirm, die Euch über 15 Buttons direkt in die Klassiker einsteigen läßt. Neben unvergessenen Softwareperlen wie **"Hacker"** oder "Master of the Lamps", umfaßt die Sammlung auch weniger erfolgreiche Titel wie "Top Fuel Eliminator", einen Dragstersimulator. Wie gewohnt benutzt Ihr als Eingabegerät entweder den Ziffernblock oder den unter Windows angemeldeten Joystick. Als kleinen Gag erfreut Ihr Euch außerdem an der "Outside World", die Euch ähnlich wie die "Virtual Mom" immer wieder mitteilt, was für ein Spinner Ihr doch seid, daß Ihr Eure Freizeit mit Computerspielen vertut. Ein letztes Feature ist die eingebaute "Save"-Option, mit der ihr an jeder beliebigen Stelle im Spiel abspeichern könnt, einen Luxus, den sich die meisten Spiele der damaligen Zeit nicht leisteten. *sg*



GUT

Und wieder mal ringen zwei Herzen in meiner Brust. Auf der einen Seite steht der Nostalgiker, der so manche Nacht vor genialen 64er Spielen wie "Decathlon" verbrachte. Auf der anderen Seite der objektive Spieletester aus dem Jahr 1996, der sich angesichts kruder Grafik und piepsendem Sound mit Schaudern abwendet. Mit dem "15 Pack" verhält es sich ähnlich wie mit alten Fernsehserien: In unserer Erinnerung verklären wir sie und zweifeln an unserem guten Geschmack, sobald wir sie nach Jahren wieder auf dem Bildschirm erblicken. So lautet mein Rat an Euch mal wieder: Wenn Ihr zu viel Geld habt und noch einmal das alte 64er Gefühl aufleben lassen wollt, kauft's Euch in drei Gottes Namen. Es ist jedoch sehr wahrscheinlich, daß Ihr nach dem ersten Aha-Erlebnis, das "15 Pack" nie wieder in Euer Laufwerk lassen werdet, denn wer würde schon Cindy Crawford mit Claudia Nolte betrügen?

Name	**C 64 15 Pack**
Genre	Compilation
Hersteller	Activision
Niveau	mittel
Preis	ca. 90 Mark
Spieler	1 bis 4

	Deutsch	Englisch
Spiel		✔
Anleitung		✔

Prozessor	386	486	Pentium
minimal		66	
empfohlen			60

Grafik	VGA	MidRes	SVGA
			✔

Sound	S'Blast	GMidi	CD-A.
	✔		

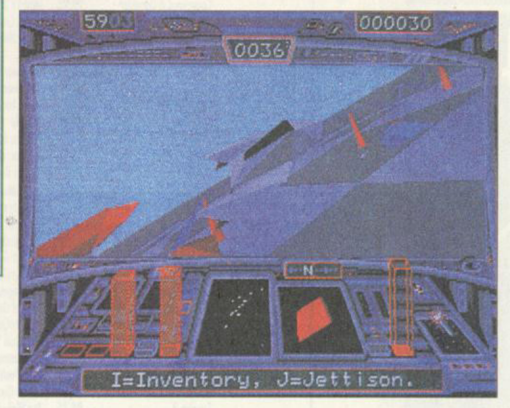
System	Win'95
Festplatte belegt	20 MByte
RAM-Ausstattung	4 MByte
Steuerung	Tastatur, Maus, Joystick
Extras	keine
Grafik	**17%**
Sound	**36%**
Spielspaß	**54%**

Atari ST-Spiele

Hätte die Atari Computer Corp. lästigerweise nicht noch das Copyright auf ihrem TOS, und hätte Atari nicht oft genug große Streitbarkeit in Copyrightfragen bewiesen, der ST-Emulator von Branch Always-Software käme auch ganz ohne Steckkarte aus. Die besteht nämlich aus nichts anderem als einem Board, das Sockel für die zwei bis sechs Original-Atari-TOS-ROMs trägt. Alles andere macht die Software. Und die kann eine ganze Menge: Wahlweise emuliert sie alle Typen der Atari ST-Familie – vom einfachen 1040er mit 68000er-CPU ohne Grafikblitter bis hin zum Atari TT, dem einstigen Flaggschiff der Familie mit Motorola 68030-Prozessor. Falcon 030-Emulation verspricht Branch Always für spätere Gemulator-Versionen. Daß sich der emulierte ST-Typ und die Bildschirmauflösung variieren lassen, hat auch für Freunde nostalgischer ST-Spiele Vorteile: Die Blütezeit der Atari-ST-Spiele war zwischen 1987 und 1989, noch bevor der sog. Blitter als Grafikbeschleuniger in den 1040er STEs auftauchte. Da die meisten Spiele für mehrere Hardware-Plattformen entwickelt wurden (vor allem für Commodores Amiga, der ja auch eine 68000er-CPU beherbergte), nutzte kaum ein Spiel die Möglichkeiten des Grafikchips, da er eigens programmiert werden mußte. Viele alten **Spiele** liefen nicht auf dem Blitter-ST. Wer kommerzielle Originalprogramme für den ST auf seinem PC starten will, hat mit dem Gemulator ohnehin kaum eine Chance: Genauso wie beim Amiga wurden die meisten ST-Spiele hardwarenah programmiert und fragten den Bootsektor der Startdiskette ab, sie ließen sich also nicht per Mausklick vom Desktop aus starten, sondern nur über einen Reset des Computers mit eingelegter Originaldiskette. Genau das aber geht nicht mit dem Gemulator. Oft erkennt der PC die alten Disketten gar nicht erst – weil das Atari-TOS 1.0 und 1.2 ein eigenes Format verwendete. Außerdem gibt es für ST keine Online-Spielsammlungen kommerzieller Oldies, weil überall noch Copyrights gelten. Da müssen schon die alten Originale her, und die sind mittlerweile rar. Wer mit dem Gemulator liebäugelt, weil er alte Spiele wieder aufleben lassen will, ist besser beraten, wenn er die 400 Mark statt in den Emulator gleich in einen gebrauchten 1040er mit Farbmonitor investiert.



"Police Quest" lief auch in Schwarzweiß und war eine saubere GEM-Applikation



Starglider 2 bot Polygone, während es bei SG 1 nur nackte Gittergrafik gab



Zak McKracken - eins der ersten Adventures ohne Parser

ST-SPIELE

Kennt noch jemand die Klassiker "Starglider" 1 und 2 von Jez San? Die Kultprogrammierer von Argonaut fingen auf dem Atari mit Vektorprogrammierung an. Die ersten Sierra-Adventures, z. B. Police-Quest, Kings Quest und Larry 1 waren sauber umgesetzte TOS-Applikationen, die sogar auf dem vor allem in Deutschland weitverbreiteten Schwarzweißbildschirm liefen. Kennt Ihr "Elite", das Weltraumhändler-Kultspiel, das vom C64 kam? Oder das durchgeknallte "Zak Mc Kracken", eines der ersten erfolgreichen Lucasarts-Adventures, die seinerzeit noch Lucasfilm-Games hießen? Legendär ist auch der Flugsimulator "Falcon F16" von Spectrum Holobyte, für damalige Verhältnisse der realistischste Kampfflugsimulator überhaupt. Ballerfreaks vergnügten sich mit "Xenon" 1 und 2 von Imageworks. Vor allem im Online-und Sharewarebereich spielte die ST-Gemeinde sehr aktiv, Klassiker wie "Midimaze" oder "Kaiser" kennen heute noch viele Freaks.

Der GEMulator besteht aus einer einfachen PC-Steckkarte und einer Diskette

Technische Daten:

Name: Gemulator 4.06
Preis: 399 Mark
Hersteller: Branch Always Software
Deutscher Vertrieb: COMPO Software GmbH, Tel. 0241/83098, Fax 0241/86922

So werten wir!

Seit Jahren pflegt Power Play ein ausgeklügeltes Wertungssystem, das Tester- und Redaktionsmeinung streng voneinander trennt.

Der Wertungskasten

Um so viel Information wie möglich im Überblick zu bieten, endet jeder Spieletest mit dem Wertungskasten. Er faßt neben der Redaktionswertung (in Prozent) alle wichtigen Daten zum getesteten Titel zusammen. Beispielsweise legen viele Leser großen Wert darauf, ob ein Spiel und seine Anleitung in Deutsch zu haben ist, welchen Computer mit welcher Ausstattung wir empfehlen und mit welchen Grafik- oder Soundkarten es Probleme geben könnte. Bei der RAM-Ausstattung des Rechners oder der Geschwindigkeit des CD-Laufwerks orientieren wir uns stets an den Mindestanforderungen. Ebenso neu wie wichtig ist die kleine CD am unteren Kastenrand: Sie weist darauf hin, ob Ihr ein Demo oder zusätzliche Bilder zum Test auf der Power-Play-CD findet.

Name
Logo– so heißt das Spiel

Genre
Geschicklichkeit, Action, Adventure, Simulation, Rollenspiel, Sport, Strategie, Wirtschaft

Hersteller
Wer hat´s programmiert?

Niveau
Leicht, mittel oder schwer?

Preis
Purzelt erfahrungsgemäß immer

Spieler
Wieviel?

Sprache
Oft testen wir die englische Version aus Aktualitätsgründen.

Prozessor
Je schneller je besser...

Grafik
Welche Grafikmodi unterstützt das Spiel?

Sound
Welche Soundstandards werden genutzt? CD-A ist natürlich CD-Audio

Name ..... **Carrier Strike Force**
Genre ..... Simulation
Hersteller ..... Empire/Rowan
Niveau ..... einstellbar/mittel
Preis ..... ca. 100 Mark
Spieler 1

	Deutsch	Englisch
Spiel	✔	✔
Anleitung	geplant	✔

Prozessor	386	486	Pentium
minimal	66		
empfohlen		66	✔

Grafik	VGA	MidRes	SVGA
	✔	✔	✔

Sound	S'Blast	GMidi	CD-A
	✔	✔	

System ..... Win'95
Festplatte belegt ..... 20 MByte
RAM-Ausstattung ..... 4 MByte
Steuerung ..... Tastatur, Maus ..... Joystick
Extras ..... keine

Grafik **65%**
Sound **77%**
Spielspaß

Solo	Multi
73%	85%

Bilder auf

System
Das nötige Betriebssystem

Festplatte
So viel belegt das Spiel

RAM-Bedarf
Soviel sollte mindestens drinstecken

Steuerung
Tastatur, Maus, Joystick, Gamepad, Gun

Extras
VR-Helm, SVGA, Netzwerk,

Grafik
Vielfalt? Hintergründe? Animation?

Sound
Sprachausgabe? Musikvielfalt? Sound?

Multiplayer
Zwei Wertungen für ausgesprochene Multiplayer-Titel

Spielspaß
Die wichtigste Wertung überhaupt!

PP-CD
Die interaktive Heftverlängerung: bietet zusätzliche Bilder oder ein Demo zum Test

Die Meinung des Testers. Sie taucht mindestens einmal pro Review auf, bei mehrseitigen Tests melden sich zwei Redakteure mit eigenem Meinungskasten zu Wort. Während der Lauftext den getesteten Titel und seine Features mehr oder weniger sachlich beschreibt, lassen wir im Meinungskasten durchaus absichtlich die Sau raus. Hier sind Emotionen genauso erlaubt wie völlig subjektive Eindrücke des Testers. Die individuelle Meinung des Testers beeinflußt zwar die Spielspaßwertung, sie ist aber niemals allein ausschlaggebend und kann im Zweifelsfall innerhalb gewisser Grenzen von der Redaktionsmeinung abweichen. So wird es immer wieder passieren, daß die Redaktion einem Spiel z. B. nur 70% Spielspaß zugesteht, der Tester es aber "super" findet und das auch vehement in seinem Meinungskasten vertritt.

SUPER



Na also! Nach wiederholten Ankündigungen endlich fertig: Der endgültige Power Play-"Oscar". Diese Auszeichnung gibt´s erst ab 85% Spielspaßwertung aufwärts. Hallo Hersteller: JETZT bestellen (für die Weeerbung...)

VORSICHT! SCHROTT

Das Spiel, das diesen "Orden" abstaubt, erhält nur 15% oder weniger Spielspaß und ist den Karton nicht wert, in dem es im Laden steht



Dieses Logo wird die Ausnahme sein. Taucht nur auf, wenn wir ein Spiel testen, auf das alle gespannt waren, das aber nur für Kids ist.


Knut Gollert kn


Sascha Gliss sg


Ulrich Smidt us


Hartmut Ulrich hu


Frank Heukemes fh


Michael Galuschka mg


Peter Steinlechner ste

Gabriel Knight 2: The



Nach seinem anstrengenden Voodoo-Abenteuer in New Orleans hat sich Gabriel erst einmal auf das Schloß seiner bayerischen Vorfahren zurückgezogen, um mit einem neuen Roman zu beginnen. Doch die Stunden musischen Schaffens werden jäh unterbrochen, als die aufgebrachten Einwohner des am Waldrand gelegenen Dörfchens Rittersberg anklopfen. Der Wolf hat dem Huber Sepp sein kleines Töchterlein geholt, doch über die Trauer hinaus sind die Bajuwaren extrem verängstigt: Wölfe gibt es hier schon lange nicht mehr, man munkelt etwas von einem **Werwolf** und sucht deswegen das Schloß von Gabriels Vorfahren auf, die allesamt "Schattenjäger" waren. Gabriel verspricht, sich des Falles anzunehmen und beginnt um das Haus der Hubers herum mit seiner Spurensuche. Anhaltspunkte gibt es zunächst nicht sehr viele, nur ein Pfotenabdruck und eine Fellprobe können zur Münchner Universität zur Untersuchung gebracht werden. Der Spezialist bestätigt: wolfsähnlich, doch keiner bislang bekannten Rasse angehörig. Die Presse berichtet unterdessen von zwei aus dem Münchner Zoo ausgebrochenen Wölfen, die für den Tod des kleinen Mädchens verantwortlich sein sollen.

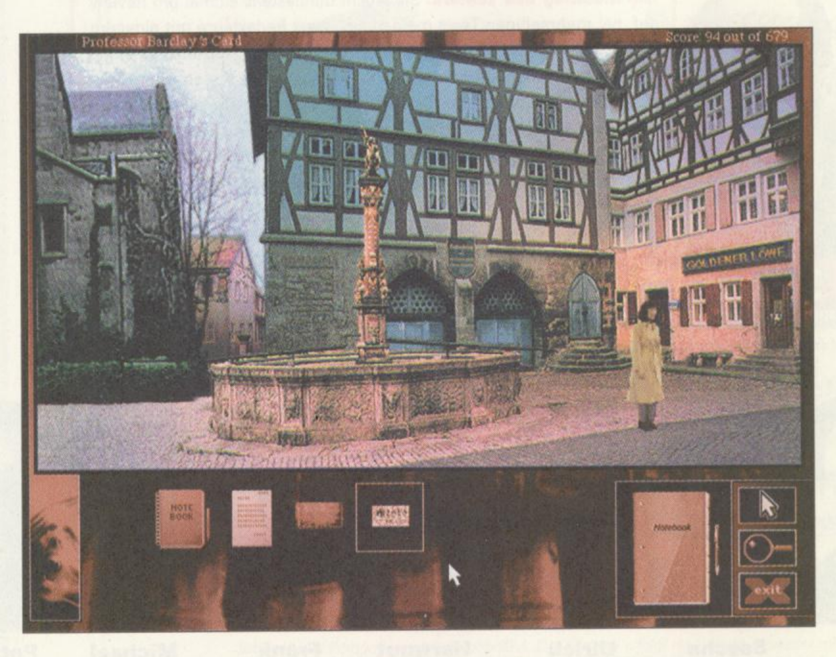
Für Gabriel beginnt die Wolfshatz in der Münchner Innenstadt, der Marienplatz und seine Umgebung wird anhand von eingescannten und anschließend leicht verfremdeten Originalfotos fotoalbumtauglich in Szene gesetzt. Einzige Anlaufstelle für Gabriel ist zunächst der Anwalt der Ritters, die jetzt neuamerikanisch "Knights" heißen. Dort finden Eure ersten längeren Unterhaltungen statt, wobei Ihr Euren Fragenkatalog Punkt für Punkt abhakt. Wichtige Gesprächsinhalte werden wie schon im ersten Teil auf Gabriels Diktiergerät festgehalten, so daß Ihr später zu jedem beliebigen Zeitpunkt des Adventures in die Cassetten hineinhören könnt. Euren Gesprächspartner seht Ihr in in einem Videofenster, das Ihr auf schnelleren Rechner fast bildschirmfüllend vergrößern könnt. Beim Verfolgen der ersten Dialoge wird einem schnell der ganz besondere Reiz, der von der englischsprachigen Version dieses Spiels ausgeht, klar. Da Sierra keine "echten" deutschen Schauspieler für die Aufnahmen verwendete, haben die in Deutsch gehaltenen Dialogparts des Spiels ein ganz

WERWOLF

"Wer" bedeutet im althochdeutschen "Mann", Werwolf steht also für "Mannwolf". Bezeichnet im Volksglauben den in einen Wolf verwandelten, Menschen reißenden Mann. Die ältesten Belege im germanischen Bereich finden sich bei Bonifatius.



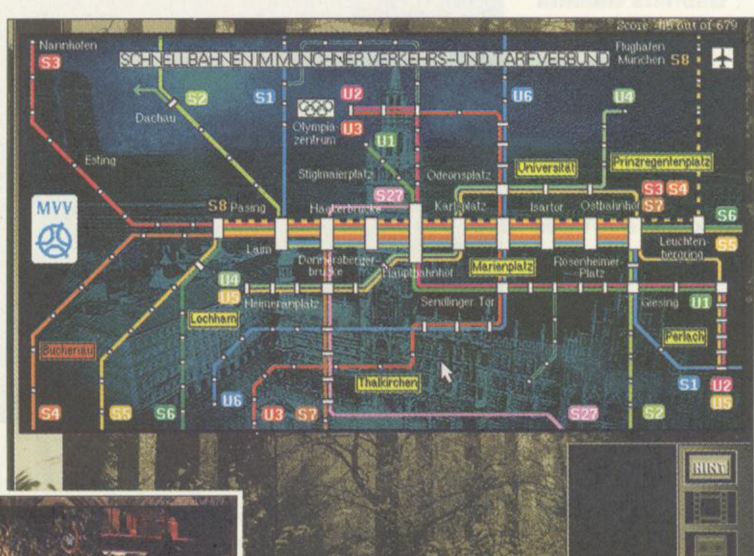
So stellen sich die Amis also einen typischen Bayern vor: Der Huber-Sepp und seine Frau



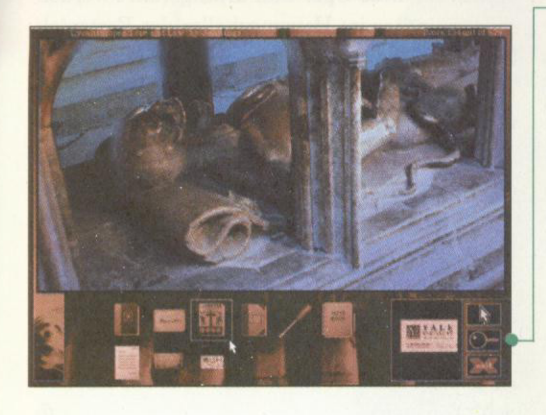
Im mittelalterlichen Städtchen Rittersberg finden sich viele Hinweise zu den mysteriösen Münchner Vorfällen

e BEAST Within

Rechts: Auf der Münchner U-Bahn-Karte steuert Ihr die Orte Eures Abenteuers an
Unten: Die Fleischfrau offeriert ihre typisch deutschen Speisen
Ganz unten: Die Gruft der Schattenjäger







Außerhalb der Konversationen agiert Ihr mit dem vor einem Bluescreen gefilmten und dann eingescannten **Gabriel** vor fotografierten Hintergründen. Hier geht es dann auch eher wie in einem konventionellen Adventure zu: Alles, was nicht niet- und nagelfest ist, wird mitgenommen und ins scrollende, am unteren Bildschirmrand befindliche **Inventory** verfrachtet.
Nach dem Auswerten der aufgefundenen Gegenstände gerät Gabriel schließlich an die Adresse einer Jagdloge, an der nicht nur die Tatsache merkwürdig ist, daß sie nur eine Handvoll Mitglieder umfaßt. Die vornehmen Herren verfolgen ein seltsames Ziel, soviel wird dem lässig aber smart vorgehenden Gabriel schnell klar. Da sich die Ereignisse überstürzen, fordert Gabriel die Hilfe seiner Angestellten **Grace** Nakimura an, die zu diesem Zwecke aus dem fernen New Orleans anreist. Sie soll parallel auf Schloß Rittersberg und in der umliegenden kleinen Ortschaft einigen Hinweisen nachgehen. In diesem Spiel-



Gabriel Knight, Schriftsteller und Geisterjäger



Grace Nakimura, Gabriels Gehilfin



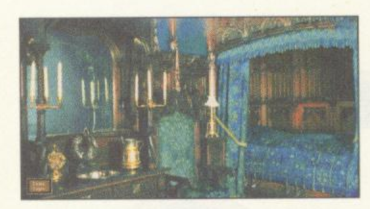
Der Werwolf, wer´s ist, wird nicht verraten

besonderes Flair und wirken unfreiwillig komisch. Zudem werden die Deutschen selbstverständlich überzogen klischeehaft dargestellt: Biertrinkend, weißwurschtessend, cholerisch, teutonisch tumb und jahrhundertealten Traditionen verhaftet. Durch das geschickte Einflechten von in deutscher Sprache verfaßten Dialogen wird bestens dargestellt, wie verloren sich der des Deutschen unkundige Gabriel im Land seiner Urväter fühlen muß. Schade, daß der Schmunzelbonus dieser Unterhaltungen in der demnächst erscheinenden, komplett eingedeutschten Version mit "echt" deutschen Sprechern zwangsweise verloren gehen wird.



GUT

Obwohl es sich um eine unmittelbare Fortsetzung des Inhaltes des ersten Gabriel Knight-Abenteuers handelt, wirkt "The Beast Within" wie ein unabhängiges Spiel und wird aufgrund seiner Movie-Charakteristik eher in einem Atemzug mit "Phantasmagoria" genannt werden. Das ganze Zusammenschnippseln von Filmchen nagt doch mitunter stark an der Atmosphäre, die im gepixelten ersten Teil wesentlich besser rüberkam. Habt Ihr Euch mit dieser neuen Art von Adventure erst einmal angefreundet, genießt Ihr den unfreiwilligen Humor der in "Deutsch" radebrechenden Akteure. Erfreulicherweise gibt's weiterhin knackige Puzzles mit angehobenem Schwierigkeitsgrad. Das gelegentliche Wechseln der Spielfiguren läßt keine Langeweile aufkommen und gibt der gut gesponnenen Story weitere interessante Aspekte

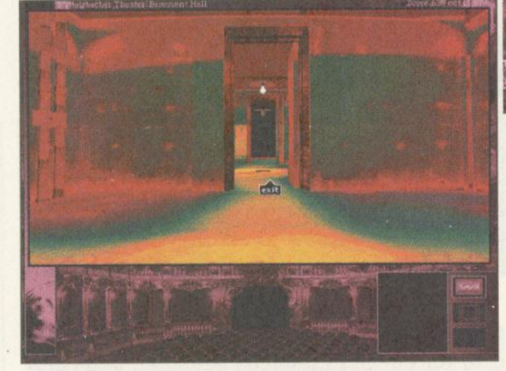


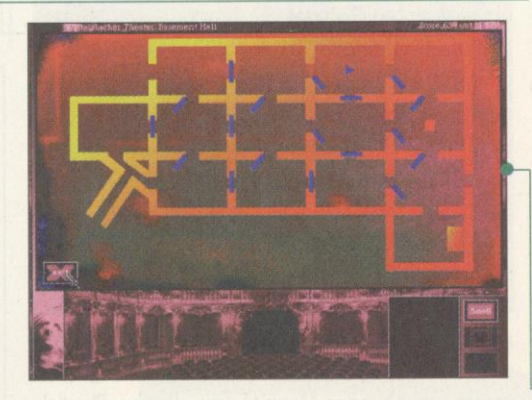


Ganz oben: Das Schlafgemach des Kini
Oben: Ein Wandgemälde der Siegfried-Saga



Rechts: In bestimmten Spielabschnitten steuert Ihr Grace, Gabriels Gehilfin





Unten: Mit der Farbwahrnehmung eines Wolfes durchstreift Ihr den Heizungskeller der Oper im Finale

LUDWIG II.
*1845, + 1886, Sohn Maximilians II, glorifiziert als "Märchenkönig", Erbauer der Schlösser Neuschwanstein, Herrenchiemsee, Linderhof. Leidenschaftlicher Verehrer und Förderer Wagners. 1886 laut ärztlichem Gutachten als verrückt erklärt und entmündigt. Mysteriöser Tod im Starnberger See.



Aus Tradition: Sterben im Sierra-Adventure

abschnitt steuert Ihr Grace, die aufgrund ihres weiblichen und exotischen Charmes die bayerischen Dickschädel zwar besser ausquetschen kann, sich aber dafür mit Gabriels deutschblonder Haushälterin Gerde im Nu in der dauergewellten Wolle hat. In Rittersberg wird´s mittelalterlich und düster, Geheimgänge und Dungeons im Rathaus inbegriffen. Hier findet Grace einen Brief an **König Ludwig II,** dessen mysteriöse amouröse Abenteuer und sein umstrittener Tod fortan eine ganz besondere Rolle im Rätsel um den Werwolf einnehmen. Da man alle deutschen Mythen und Galeonsfiguren irgendwie unter einen Hut bringen muß, reist Ihr im Laufe des Adventures nach Neuschwanstein, lest Ludwigs Tagebücher in Herrenchiemsee und geht in Bayreuth den Spuren einer verschollenen Wagneroper nach, in der sich natürlich alles um Wölfe dreht. Als diese Oper nun uraufgeführt werden soll, kommt es im Heizungskeller des Festspielhauses zum dramatischen Showdown. Hierbei übernehmt Ihr kurzfristig die Rolle eines Werwolfs, der den Schwarzen Wolf, seines Zeichens Oberbösewicht und Leitwerwolf, in einem kleinen ins Hauptprogramm integrierten **Extraspiel** durch geschicktes Zustoßen von Türen in die Enge treiben muß. Die schematisch dargestellte, klassische Denksportaufgabe aus der Vogelperspektive verlangt nach nur einem richtigen Lösungswert und ist mit ihrer hohen Anforderung eine tückische letzte Hürde vor der furiosen Schlußsequenz. *fh*



GUT

Auch wenn der "Huber-Sepp" und die anderen fleischgewordenen Teutonenklischees mitsamt ihrem Weißwurscht-Englisch zumindest anfangs eher komisch wirken: Sobald die Story richtig in Fahrt kommt, wird sich keiner dem spannenden Plot um bayerische Werwölfe entziehen können – die Abenteuer des Gabriel Knight machen Spaß. Dazu überraschend intelligente Rätsel und clevere Aufgaben: "The Beast Within" ist kein langweiliger Interactive Movie, sondern ein richtig gutes Adventure. Nicht ganz einverstanden bin ich dagegen mit der Filmqualität: Die Schauspieler wirken teilweise wenig überzeugend, dem Sunnyboy in der Hauptrolle nehme ich weder den Horrorautoren noch den finsteren Werwolf-Jäger ab. Auch die Lokationen wurden nicht besonders gut ausgewählt: Ganz so grau und trostlos wie in einigen der Münchner Szenen ist die "Weltstadt mit Herz" denn doch nicht.

Name . . **Gabriel Knight 2: The B**
Genre . . . . .Adventure
Hersteller . . . . .Sierra
Niveau . . . . .schwer
Preis . . . . .ca. 100 Mark
Spieler 1

	Deutsch	Englisch
Spiel		✔
Anleitung		✔

Prozessor	386	486	Pentium
minimal		33	
empfohlen		66	90

Grafik	VGA	MidRes	SVGA
			✔

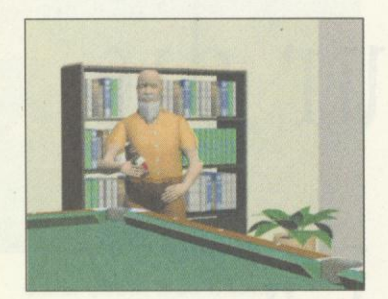
Sound	S'Blast	GMidi	CD.A
	✔	✔	

System . . . . .DOS, Win'95, Win 3.1
Festplatte belegt . . . . . . .20 MByte
RAM-Ausstattung . . . . . . .8 MByte
Steuerung . . . . Tastatur, Maus
Extras . . . . .6 CDs

Grafik **69%**
Sound **68%**
Spielspaß
79%

Bilder auf CD

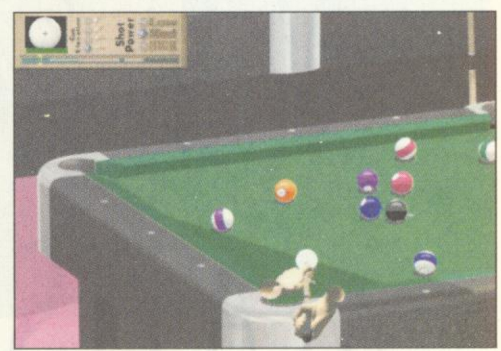
POOL CHAMPION



Onkel Charlie ist mit seinen 2,5 Promille einer der schwächeren Kontrahenten

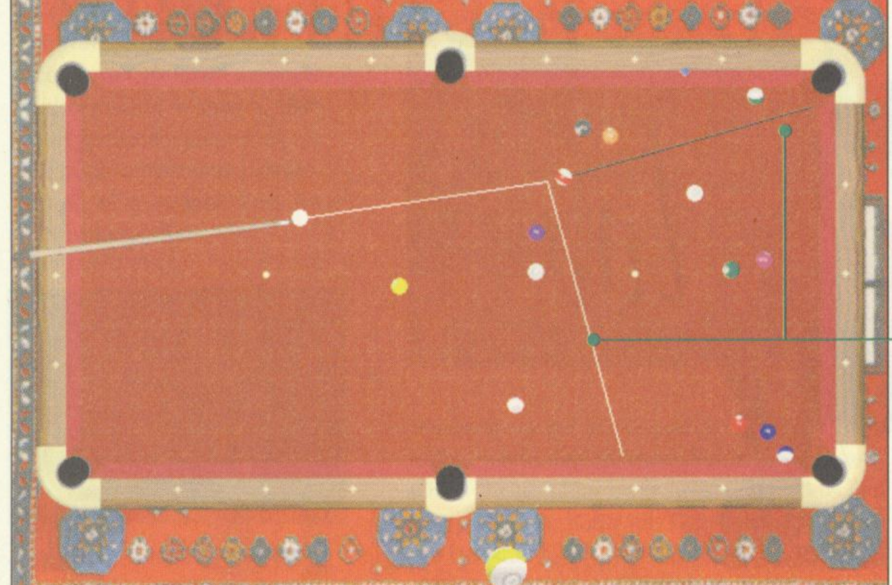


Euer größtes Hobby ist Pool Billard, Euer Lieblingsfilm heißt "Die Farbe des Geldes" mit Grinsebacke Tom Cruise und Spaghettisoßenverkäufer Paul Newman. Ihr feiert gerade 21.Geburtstag und wißt nicht so recht, was aus Eurem Leben werden soll. In dieser verzweifelten Lage beschließt Ihr spontan, es irgendwann einmal allen zu zeigen und das berühmte "National Pool Championship" in Las Vegas zu gewinnen. Mit dieser Rahmenhandlung versucht Mindscape etwas Abwechslung ins Computerbillard-Allerlei zu bringen. In verschiedenen Billardschuppen von der Rockerkneipe bis zur Großraumhalle, meßt Ihr Euch mit unterschiedlich schwer zu besiegenden Gegnern im 8- oder 9-Ball. Im Falle eines Sieges steckt Ihr das sauer verdiente Geld in bessere Queues, Trainingseinheiten oder entrichtet das Startgeld für ein monatlich stattfindendes Turnier. Gewinnt Ihr davon eines, reicht der Zaster sogar für ein Flugticket nach Las Vegas...



Der Tisch aus der Sicht des Spielers

Für eine schnelle Partie zwischendurch stehen insgesamt sechs Varianten zur Verfügung: Neben dem bereits erwähnten 8-Ball und 9-Ball noch 10-Ball, 15-Ball, 14.1 Continuous und Rotation. Am gerenderten Tisch, der aus verschiedenen Blickwinkeln betrachtet werden kann, stellt man die Stoßrichtung, den vertikalen Queuewinkel, die Stärke des Stoßes und den Effet ein und betrachtet in einer Animation den Erfolg der eigenen Bemühungen. Nützliches Hilfsmittel beim Anpeilen der Bälle und Taschen sind **zuschaltbare Linien**, die den voraussichtlichen Lauf der Kugeln anzeigen. Dadurch wird Pool Champion aber recht einfach, der wahre Meister am Stock läßt diese Unterstützung deshalb weg. Sämtliche Spiele werden vom Programm festgehalten und fließen in die jederzeit aufrufbare Spielerstatistik ein, die Aufschlüsse über die verschiedenen Fähigkeiten und Erfolgsquoten gibt. *mg*



Auf einem echten Perser spielt es sich äußerst komfortabel



Wirklich eine gute Idee von Mindscape, das auf Dauer doch etwas ermüdende Kugelgestoße in eine kleine Handlung einzubetten. So ist die Motivation ungleich höher, sich Partie um Partie vorzuarbeiten, um irgendwann einmal Pool Champion zu werden. Das eigentliche Stoßen und Einlochen ist nämlich recht unspektakulär ausgefallen und erinnert an das ältere und vor allem billigere "Arcade Pool" von Team17. Grafisch und soundtechnisch wird ebenfalls nicht besonders viel geboten, die Renderbildchen sehen teilweise recht übel aus, und ein Großteil der Begleitmusik wäre in einem Schlafwagen der Deutschen Bahn deutlich besser aufgehoben. Leider gibt es bei der Tischansicht kein echtes 3D, die meisten der einstellbaren Perspektiven sind ziemlich unbrauchbar. Was bleibt, ist ein durchschnittlicher Billardsimulator mit ein paar netten Ansätzen.

GEHT SO

Name .... **Pool Champion**
Genre .... Sportspiel
Hersteller .... Mindscape
Niveau.................. mittel
Preis ....ca. 100 Mark
Spieler 1–2

	Deutsch	Englisch
Spiel		✔
Anleitung		✔

Prozessor	386	486	Pentium
minimal		66	
empfohlen		66	✔
Grafik	VGA	MidRes	SVGA
			✔
Sound	S'Blast	GMidi	CD-A.
	✔		

System .... Windows
Festplatte belegt .... 1–37 MByte
RAM-Ausstattung .... 8 MByte
Steuerung .... Maus
Extras .... keine

Grafik 52%
Sound 34%
Spielspaß

57%

Bilder auf CD



Die Menschheit im gnadenlosen Kampf mit einer außerirdischen Rasse. Die Kolonien sind in höchster Gefahr. Sie haben das Kommando über eine der modernsten militärischen Anlagen - mit dem Codenamen "Strike Base". Das Schicksal und das Überleben der menschlichen Zivilisation liegt allein in Ihren Händen. Wehren Sie hinterhältige Angriffe der Außerirdischen ab, jagen und vernichten Sie den Feind. Legen Sie seine Basen in Schutt und Asche und bomben Sie ihn aus seinen Verstecken!

Im Exklusiv-Vertrieb von

BOMICO
ENTERTAINMENT SOFTWARE

Max Design Entertainment Software
Gewerbestraße 639, A-8970 Schladming

QUEST FOR FAME

Habt Ihr das Zeug zu einem Virtuosen der Airguitar? Hier könnt Ihr es herausfinden!

Rockmusiker haben's gut! Sie reisen in der Welt herum, wohnen in teuren Hotels und haben an jeder Hand zehn Groupies. So ähnlich stellt sich der Durchscnittsbürger das Leben von Megastars à la Rolling Stones oder Aerosmith vor. Bis der Nachwuchsmusiker sich in solchen Kreisen bewegen kann, hat er meist eine wenig glamouröse Karriere hinter sich. Quasi im Schnelldurchlauf können nun selbst unmusikalische Couch-Potatoes mit „Quest for Fame" eine solche Musikerlaufbahn nachspielen. Spielen ist hier wörtlich zu nehmen, denn mit einer Art virtuellem Plektrum, das auf den Namen "VPic" hört, müßt Ihr versuchen, diverse Aerosmith-Klassiker möglichst perfekt nachzuspielen. Das "VPic" wird einfach in den Druckerport gesteckt und schon kann's losgehen. Mit Hilfe eines Tennisschlägers oder Billardqueues gilt es anhand einer Art **EKG**-Kurve im richtigen Moment die virtuelle Gitarre anzuschlagen. Um die Akkorde müßt Ihr Euch nicht kümmern, nur das Timing der Anschläge entscheidet. Euren Erfolg lest Ihr am "Songscore" ab, der von 1000 Punkten für exaktes Nachspielen bis 0 Punkte für Versager reichen kann. Zusätzliches Feedback über Eure Leistung gibt das Rock-O-Meter, das über ein Rockerface die Stimmung Eures Publikums ausdrückt. Im oberen Bildschirmdrittel spielt sich die Handlung von "Quest" als eine Art Interactive Movie ab. Auf einer Übersichtskarte habt Ihr als Hotspots zunächst nur Euer Schlafzimmer und den improvisierten Probenraum zur Verfügung. Wenn Ihr Euch in Eurem Repertoire sicher fühlt, geht's ab zum ersten Gig im "Roadkill", wo Ihr Rock-Fans mit gecoverten Aerosmith-Titeln zum Tanzen bringen müßt. Am leichtesten ist es, wenn Ihr Euch für den einfachsten Part, die Basic-Gitarre entscheidet. Wer sich an Rhythm-, Lead- oder Stuntguitar wagt und brilliert, dem ist die Aufmerksamkeit von Aerosmith sicher. Die fünf Rockopas laden bei entsprechendem Score in den örtlichen Bluesclub ein, wo Ihr mit schwarzen R&B-Legenden strummen dürft. Hält der Erfolg an, erwartet Euch am Schluß ein Auftritt mit Steven Tyler &Co. *sg*



"Let's go celebrate!" Will uns diese Dame gebrauchte BH's verkaufen?



In den Aerostudios könnt Ihr Joe Perry von Euren Fähigkeiten überzeugen (oben).

In Concert mit Aerosmith... cool! (rechts).



GUT

Beavis & Butthead hätten ihre wahre Freude an "Quest for Fame". Endlich dürfen Nachwuchsmusiker ihre Airguitar zum Klingen bringen. Die Handhabung des "VPic" ist zwar gewöhnungsbedürftig, nach einiger Zeit jedoch gehen Euch auch kompliziertere Riffs locker von der Hand. Die Kombination von Realfilm und Cartoon-Elementen ist durchweg gelungen und das Spiel nimmt sich selber nicht allzu ernst. So gibt es neben guter Musik auch zahlreiche gute Gags zu genießen. Meine höchste Wertung verweigere ich "Quest for Fame" jedoch: Zum einen finden sich insgesamt nur sieben Aerosmith-Lieder auf der CD, von denen man lange Zeit nur drei bei Auftritten spielen kann. Zum anderen läßt sich das Teil viel zu schnell durchzocken: Nach einem durchrockten Nachmittag lag ich bereits mit dem Groupie in der Kiste. Ansonsten jedoch zeigt "Quest" wie innovative Interactive Movies auszusehen haben.

Name .... **Quest for Fame**
Genre .... Adventure
Hersteller ..... Virtual Music/BMG
Niveau, ... einstellbar
Preis .... ca. 100 Mark
Spieler 1

	Deutsch	Englisch
Spiel		✔
Anleitung		✔

Prozessor	386	486	Pentium
minimal		33	
empfohlen			75

Grafik	VGA	MidRes	SVGA
			✔

Sound	S'Blast	GMidi	CD-A.
	✔		✔

System ..... Win 3.1, Win'95, DOS
Festplatte belegt .... 10 MByte
RAM-Ausstattung .... 6 MByte
Steuerung .... Tastatur, Maus
.... VPic
Extras .... enthält VPic

Grafik **77%**
Sound **81%**
Spielspaß

76%

Bilder auf



Großer Burstah 50-52
Tel. (040) 363550

HANNOVER
HBF, KARMASCHSTR., MARKTSTR., STADTGRABEN, HOCHSTRASSE, RATHAUS, CULEMANNSTR., AM MASCHPARK, HILDESHEIMERSTR.

Marktstr. 47
Tel. (0511) 322936

HILDESHEIM
HBF, JAHNSENSTR., BAHNHOFSALLEE, KENNEDYDAMM, SCHÜTZEN-ALLEE, KAISERSTR., BERTRAMSTR, OSTERSTR.

Osterstr. 24
Tel. (05121) 37210

NIENBURG
WESER, HAFEN, VERDENER STR., BAHNHOFSTR., HBF, BRÜCKENSTR, BISMARCKSTR., WILHELMSTR., SCHLOß PLATZ

Schlossplatz 19
Tel. (05021) 910416

Titel		Preis
System Shock	DDD	29,90DM
T-Mek	DEE	79,90DM*
Talisman	DDD	74,90DM
Tank Commander	DDD	89,90DM
Task Force 1942	DEX	39,90DM
Teamchef	DDD	in Vorb.
Tek War	???	74,90DM
Temptation	DTT	34,90DM
Ten Pack Vol. 1	???	69,90DM*
Ten Pack Vol. 2	???	69,90DM*
Terminal Velocity	DEX	69,90DM
Terminator Fut. Shock	???	89,90DM*
Tetra Site	DDD	in Vorb.
TFX EF2000	DDE	84,90DM
The Beast Within	DDD	in Vorb.
The Beast Within	DEE	in Vorb.
The Darkening	DDD	in Vorb.
The Hive WIN95	DEE	59,90DM
The Hive WIN95	DDD	in Vorb.
Theme Hospital	DDD	in Vorb.
The Compl. Carriers of W.	EEE	in Vorb.
The Dig	DEE	69,90DM
The Dig	DDD	84,90DM*
The Mutation of J. B.	DDD	in Vorb.
The Riddle of Master Lu	EEE	in Vorb.
The Riddle of Master Lu	DDD	in Vorb.
The War College	???	in Vorb.
Thexder WIN	EEE	in Vorb.
This means War ! WIN	DDD	84,90DM*
Thunderhawk 2	DEE	74,90DM
Thunder in Paradise	???	54,90DM*
Thunderscape	???	in Vorb.
Tie Fighter	DEE	79,90DM

Titel		Preis
Vinyl Goddess fr. Mars	DEE	39,90DM
Vital Light	D??	in Vorb.
Virtual Karts	DDD	84,90DM
Virtual Pool	DEX	89,90DM
Virtuoso	DE?	in Vorb.
Vollgas	DDD	84,90DM
Vollgas	DEE	69,90DM
Voodoo Lounge	???	54,90DM
Wacky Wheels	DEX	54,90DM
Warcraft 2	DDD	79,90DM
Wargame Bundle	EEE	in Vorb.
Warhammer	DEE	74,90DM
-Dark Crusader	DEE	74,90DM*
Warlords 2 Deluxe	EE?	74,90DM
Warplanes 2	EE?	in Vorb.
Warriors	DDE	79,90DM
Waterworld Action	DD?	89,90DM*
Waterworld Strategy	DD?	89,90DM*
Wayne Gretzky All Stars	DEE	74,90DM*
Westwood Compilation	DDT	74,90DM
Welt der Abenteuer	DDX	49,90DM
Wetlands	DDD	64,90DM
Whales Voyage II	DDD	29,90DM
-WIN	DDD	79,90DM
Willi Lembkes Manager	DDX	64,90DM
Wing Comm. Armada	DEX	29,90DM
-Windowsversion	DEX	69,90DM*
Wing Commander II	DEE	29,90DM
Wing Commander III	DDD	79,90DM
Wing Commander 4	DDD	99,90DM*
Wings of Glory	DDE	29,90DM
Wipe Out	???	89,90DM
Wolfsbane	DE?	in Vorb.
Woodruff	DDD	79,90DM

Titel	Preis
Trackball Pro	in Vorb.
Trackball Pro PS 2	in Vorb.
Throttle	159,90DM
Virtual Pilot Pro	189,90DM

JOYSTICKS LOGITECH

Titel	Preis
Cyberman	169,90DM
Wingman	64,90DM
Wingman+Slipstream 5000	74,90DM
Wingman Extreme	89,90DM
Wingman Light	49,90DM
Thunderpad	34,90DM

JOYSTICKS THRUSTMASTER

Titel	Preis
ACM Gamecard	49,90DM
FCS Flight 2	119,90DM
FLCS F-16 Flight	239,90DM
Formula T 1	249,90DM
PFCS Flight Pro	219,90DM
RCS Paddles	219,90DM
TQS F-16 Weapon Control	269,90DM
WCS Mark 2	189,90DM
XL Action Control	59,90DM

KOMPLETT-LÖSUNGEN

Titel	Preis
11th Hour	13,90DM
Abandoned Places 1+2	13,90DM
Alien Odyssey+Creature Shock	13,90DM
Al Quadim	13,90DM
Alone in the Dark 1+2	13,90DM
Alone in the Dark 3	13,90DM
Amazon	13,90DM
Ambermoon	13,90DM
Amberstar	13,90DM
Anvil of Dawn	13,90DM
Archibald Applebrook	13,90DM
Arena: Elder Scrolls	13,90DM
Battle Isle 3	13,90DM
Beneath a Steel Sky	13,90DM
Bermuda Syndrom	13,90DM
Betrayal at Krondor	13,90DM
Big Red Adventure	13,90DM
Bioforge	13,90DM
Blue Force	13,90DM
Buck Rogers 2	13,90DM
Bureau 13	13,90DM
Buried in Time	13,90DM
Challenge of the 5 Realms	13,90DM
Chewy	13,90DM
Commandos & Conquer	13,90DM
Companions of Xanth	13,90DM
Conspiracy+Redhell	13,90DM
Crusader	13,90DM
Cruise for a Corpse	13,90DM
Curse of Enchantia	13,90DM
Dark Sun	13,90DM
Dark Sun 2	13,90DM
Darkseed	13,90DM
Das schwarze Auge	24,80DM
Das schwarze Auge 2	24,80DM
Daughter of Serp.+The Scroll	13,90DM
Death Gate	13,90DM
Der Schatz im Silbersee	13,90DM
Die Höhlenwelt-Saga	13,90DM
Die Kathedrale	13,90DM
Die Sage von Nietoom	13,90DM
Discworld	13,90DM
Dragon Lore	13,90DM
Dragonsphere	13,90DM
Dreamweb	13,90DM
Dungeon Master	13,90DM
Dungeon Master 2	13,90DM
Eco Quest 1+2	13,90DM
Ecstatica	13,90DM
Elvira 1+2	13,90DM
Entomorph	13,90DM
Erben der Erde	13,90DM
Eternam	13,90DM
Eye of the Beholder	13,90DM
Eye of the Beholder 2	13,90DM
Eye of the Beholder 3	13,90DM
Fade to Black	13,90DM
Flight of the Amazon Queen	13,90DM
Freddy Pharkas	13,90DM
Gabriel Knight	13,90DM
Gobliins 2+3	13,90DM
Guilty	13,90DM
Heimdall 1+2	13,90DM
Hell - englisch -	13,90DM
Hexx	13,90DM
Hook	13,90DM
Inca 1+2	13,90DM
Indiana Jones 3	13,90DM
Indiana Jones 4	13,90DM
Innocent until caught	13,90DM
Ishar	13,90DM
Ishar 2	13,90DM
Ishar 3	13,90DM
Jagged Alliance	13,90DM
Kings Quest 5+6	13,90DM
Kings Quest 7	13,90DM
Lands of Lore	13,90DM
Last Dynasty	13,90DM
Laura Bow 2	13,90DM
Legacy	13,90DM
Legend 1+2	13,90DM
Legend of Kyrandia	13,90DM
Legend of Kyrandia 2	13,90DM
Legend of Kyrandia 3	13,90DM
Leisure Suit Larry 1, 5 und 6	13,90DM
Little Big Adventure	13,90DM
Loom	13,90DM
Lost Eden	13,90DM

Titel	Preis
Lost in Time 1+2	13,90DM
Lure of Temptress	13,90DM
Maniac Mansion 1+2	13,90DM
Mechwarrior 2	13,90DM
Menzoberanzan	13,90DM
Might & Magic 3	13,90DM
Might & Magic 4	13,90DM
Might & Magic 5	13,90DM
Mission Critical	13,90DM
Monkey Island 1+2	13,90DM
Myst	13,90DM
Noctropolis	13,90DM
Obitus	13,90DM
Orion Conspiracy	13,90DM
Panzer General	13,90DM
Peppers Adventure in Time	13,90DM
Phantasmagoria	13,90DM
Plan 9	13,90DM
Police Quest 3 und 4	13,90DM
Prisoner of Ice	13,90DM

Titel	Preis
Space Quest 6	13,90DM
Spirit of Adventure	13,90DM
Star Trek 1 und 2	13,90DM
Star Trek Next Generation	13,90DM
Stonekeep	13,90DM
Superhero League of Hoboken	13,90DM
Talisman	13,90DM
The Dig	13,90DM
Torins Passage	13,90DM
Treasures of the Savage Fr.	13,90DM
Ultima 7	13,90DM
Ultima 7/2 - Serpent Isle	13,90DM
Ultima 8-Pagan	13,90DM
Ultima Underworld 1	13,90DM
Ultima Underworld 2	13,90DM
Under a killing moon	13,90DM
Universe	13,90DM
Veil of Darkness	13,90DM
Vollgas	13,90DM
Warcraft 2	13,90DM

"Softsale?"

384 miles straight on – directly on the right side

Titel	Preis
Prophecy of the Shadow	13,90DM
Quest for Glory 3+4	13,90DM
Ravenloft	13,90DM
Ravenloft 2	13,90DM
Rebel Assault 1+2+Wetlands	13,90DM
Return of the Phantom	13,90DM
Return to Zork	13,90DM
Rex Nebular	13,90DM
Riddle of Master LU	13,90DM
Ringworld 1+2	13,90DM
Sam & Max	13,90DM
Shadow of the Comet	13,90DM
Shadowcaster	13,90DM
Sherlock Holmes	13,90DM
Shining in the Darkness (MD)	13,90DM
Simon the Sorcerer	13,90DM
Simon the Sorcerer 2	13,90DM
Space Quest 4 und 5	13,90DM

Titel	Preis
Warriors of the et. Sun (MD)	13,90DM
Waxworks	13,90DM
Ween	13,90DM
Wizardry 6	13,90DM
Wizardry 7	13,90DM
Woodruff	13,90DM

SONY PLAYSTATION

Titel	Preis
Playstation	589,90DM
Controller	54,90DM
Memory Card	44,90DM
Mouse	54,90DM
HF-Adapter	44,90DM
Euro-Scart-Kabel	69,90DM

Titel	Preis
Link-Kabel	44,90DM
Multi Tap	in Vorb.
Specialized ASCII Pad	64,90DM
Specialized ASCII Stick	109,90DM
neGcon	89,90DM
Aftermath	99,90DM*
Air Combat	89,90DM
Alien Trilogy	99,90DM*
Assault Riggs	89,90DM*
Battle Arena Toshinden	89,90DM
Blades of Rage	in Vorb.
Casper	in Vorb.
Cyberia	99,90DM*
Cybersled	89,90DM
Destruction Derby	99,90DM
Discworld	89,90DM
Extreme Games	89,90DM
Fade to Black	in Vorb.
FIFA Soccer ´96	84,90DM
Forgotten Realms	in Vorb.
Hi Octane	84,90DM
John Madden ´96	84,90DM*
Johnny Bazookatone	in Vorb.
Jumping Flash	89,90DM
Kileak the Blood	89,90DM
Krazy Ivan	89,90DM*
Lemmings 3D	89,90DM
Lost Vikings 2	99,90DM*
Magic Carpet	in Vorb.
NBA Jam TE	99,90DM
NBA Live ´96	in Vorb.
Need for Speed	in Vorb.
NFL Quarterback Club	89,90DM*
Novastorm	89,90DM
Panzer General	in Vorb.
PGA Tour Golf ´96	84,90DM
Philosoma	89,90DM*
Psychic Detective	in Vorb.
Rapid Reload	89,90DM
Revolution X	89,90DM*
Ridge Racer	99,90DM
Road Rash	84,90DM*
Rock´n´Roll Racing 2	in Vorb.
Shellshock	79,90DM*
Shockwave Assault	84,90DM*
Space Hulk	in Vorb.
Starblade Alpha	89,90DM*
Streetfighter-The Movie	99,90DM
Tekken	109,90DM
Theme Park	84,90DM
Thunderhawk 2	79,90DM*
Time Commando	in Vorb.
Twisted Metal	89,90DM*
UFO	79,90DM*
Viewpoint	84,90DM*
Virtual Snooker	in Vorb.
VR Baseball	99,90DM*
Warhawk	89,90DM*
Waterworld Action	99,90DM*
Wing Commander 3	99,90DM*
Wipe Out	99,90DM*
World Cup Golf	in Vorb.
WWF Wrestlemania	99,90DM*

ACTION REPLAY PLAYSTATION

Titel	Preis
Action Replay 2	59,90 DM

TEMPTATION, CD-ROM DTT, Spielesammlung: Adventures 7th Gust, Legend of Kyrandia 2 (Hand of Fate), Lords of Lore, Rennsimulation Indy Car Racing plus Track Pack, solange Vorrat reicht

34,90 DM

PANZER GENERAL, CD-ROM DEE, II.-Weltkrieg Strategiespiel, SVGA, Karrieremodus, über 35 Szenarien, 350 versch. Einheiten, solange Vorrat reicht

29,90 DM

Titel		Preis
Tie Fighter	DDD	84,90DM*
Tilt	DDX	54,90DM
Time Commando	DDD	in Vorb.
Time Gate 1	DDD	84,90DM*
Tiny Troops	DE?	in Vorb.
Tir Na Nog	DE?	in Vorb.
Toonstruck	DE?	in Vorb.
Top Gun	DEE	99,90DM*
Top Gun	DDD	99,90DM*
Torins Passage	DDD	84,90DM
Total Distortion WIN	EEE	74,90DM*
Touché-Die Abenteuer...	DDD	69,90DM
Tower WIN	DEE	84,90DM
Tower Assault	DEE	64,90DM
Transport Tycoon Del.	DDD	84,90DM
Trial by Magic	DE?	in Vorb.
Trick or Treat	DE?	in Vorb.
Tri-Tryst	DE?	in Vorb.
Tri-Tryst WIN ´95	DE?	in Vorb.
Trivial Pursuit	DDD	74,90DM
Trophy Bass Fishing	EEE	69,90DM
Tuneland	DDD	69,90DM
Turrican 2	DDX	59,90DM
UEFA Champion League	???	74,90DM*
UFO	DDX	39,90DM
Ultima 7 Compilation	DEX	29,90DM
Ultima Underworld 1+2	DEX	29,90DM
Under a killing Moon	DDE	69,90DM
Universal Warrior	DE?	in Vorb.
Urban Runner WIN	DEE	in Vorb.
US Navy Fighters Gold	DDE	84,90DM
-Marine Fighters	DDE	44,90DM
Urmels Filmstudio	DDD	79,90DM
USS Ticonderoga	DDE	79,90DM
-WIN 95	EEE	74,90DM
Vid Grid	???	54,90DM*
Vikings WIN	???	in Vorb.

Titel		Preis
Worms	DDD	69,90DM
Wrath of Earth	DE?	54,90DM
WWF Raw	???	in Vorb.
WWF Wrestlemania	DDE	89,90DM
X-Wing Collection	DET	69,90DM
X-Wing Collection	DDT	79,90DM
Z	DEE	74,90DM*
Zeppelin	DDD	69,90DM
Zombie Dinos	???	in Vorb.
Zone Raiders	???	69,90DM*
Zoop	DDX	39,90DM

JOYSTICKS GRAVIS PC

Titel	Preis
Analog	39,90DM
Analog Pro	49,90DM
Gamepad	34,90DM
Eliminator Gamecard	39,90DM
Firebird	109,90DM
Phoenix	179,90DM

JOYSTICKS CH- PRODUCTS

Titel	Preis
F-16 Combat Stick	149,90DM
F-16 Fighter Stick	in Vorb.
F-16 Flight Stick	in Vorb.
Flightstick	89,90DM
Flightstick Pro	159,90DM
Gamecard III Automatic	84,90DM
Pedals	94,90DM
Pro Throttle	in Vorb.
Pro-Pedals	189,90DM
Trackball BUS	in Vorb.

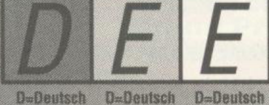
SOFTSALE®

Lau und Zielke OHG

VERSAND

31582 Nienburg
Schlossplatz 19
Telefon:
(05021) 910 416
Fax:
(05021) 910 403 + 910 404

Produktinfo



Preis*= zum Zeitpunkt der Drucklegung dieser Zeitung noch nicht lieferbar – Vorbestellungen möglich. Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Ladenpreise können variieren. Versandkosten: Vorkasse 6,90 DM Nachnahme: 9,90 DM zuzügl. 3,00 DM Nachnahmegebühr. Ab 250,- DM versandkostenfrei. Es gelten unsere allg. Geschäftsbedingungen.

Bei Annahmeverweigerung müssen wir 25% der Kaufsumme als Schadenersatz verlangen. Kein Auslandsversand – keine indizierten Spiele!

SUPPORT 3/96

Hier bieten wir Euch alles, was Ihr an Informationen rund um Computerspiele braucht – angefangen bei Tips zum Hardwarekauf bis hin zur Komplettlösung.

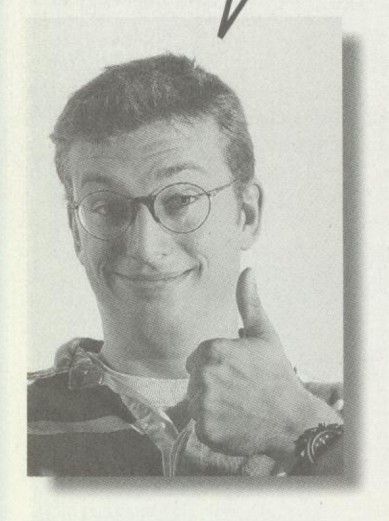
[Erste Hilfe]

[tips & tricks]

[Hexerei]

MagnaMedia Verlag AG
Redaktion POWER PLAY
Hans-Pinsel-Str. 2
85531 Haar bei München

H!LFE



Schreibt mir doch mal zu folgendem Thema: Wollt Ihr mehr, dafür aber weniger detaillierte und bebilderte Lösungen, oder lieber zwei bis drei richtig ausführliche?

Beavis & Butthead

Ronald Fitz aus Augsburg schaffte es, die beiden MTV-Chaoten in Todds Gang zu bringen. Nachfolgend werden alle Aktionen aufgelistet, die zur Lösung des Adventures nötig sind. Beavis und Butthead haben aber darüber hinaus noch jede Menge abgedrehter Sprüche und Aktionen drauf, probiert also am besten alles aus.

Highland High

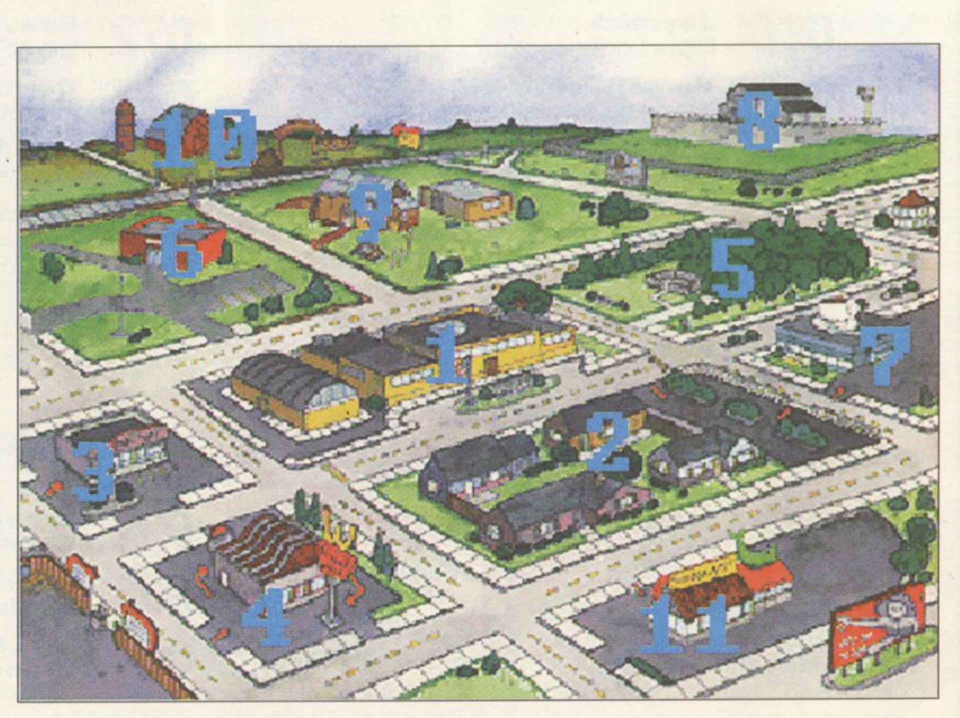
Um aus der Klasse herauszukommen nehmt den Paß links neben der Tafel, geht damit zur Lehrerin und zeigt ihr diesen. Im Flur nach rechts bis zum Wasserspender gehen. Am Wasserhahn befindet sich ein Kaugummi, den Ihr sofort einsackt und daraufhin weiter nach rechts zum Sportraum geht. In der Sporthalle mit Butthead auf das Sprungbrett hüpfen und von dort aus sofort das Pferd benutzen. Mit Beavis ebenfalls aufs Sprungbrett und schon fährt die Leiter aus und Ihr könnt aufs Dach steigen. Dort den Stock aufheben und in den Ventilator stecken. Jetzt kommt das erste Minigame, klickt dazu einfach links auf die Brüstung. Habt Ihr den Riesenschleimbatzen auf McVickers Glatze gesetzt, springt in den Ventilator, öffnet die Eingangstür und schon seid Ihr draußen.

Park

Mit dem mittleren der drei Typen aus Todds Gang über alle möglichen Themen reden (Todd, Le Roy und Fressalien). Wenn Beavis versucht das Eichhörnchen zu nehmen, rollt es davon und wird von der Karre eines Tennis-Yuppies zermanscht. Tretet dann die Mülltonne um und nehmt den Werbezettel aus dem Müllhaufen.

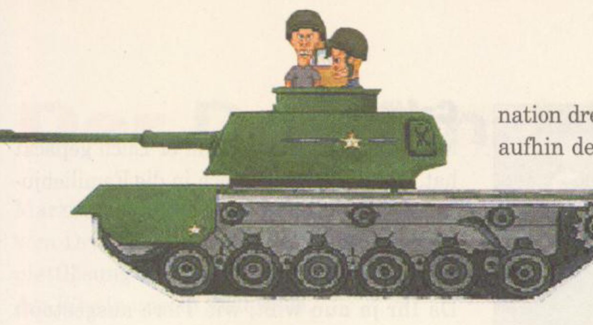
Tankstelle

Versucht erstmal die Nachos aus der Vitrine zu nehmen und redet dann ganz rechts mit Anderson über die Sache (Nachos, Geld), woraufhin Ihr den Tip bekommt, es doch mal bei der Veterans Hall zu versuchen.



Legende

1. Highland High
2. Zuhause
3. Tankstelle
4. Burgerworld
5. Park
6. Veterans Hall
7. Café
8. Gefängnis
9. Schlachthof
10. Farm
11. Tierpräparator



nation drei Fotos von Tyler machen, der daraufhin dermaßen erzürnt, daß er sein Vierteldollarstück fallen läßt. Nach der anschließenden Schlägerei zurück in den Hof, den Quarter nehmen und Le Roy geben. Dieser verhilft Beavis und Butthead zur Flucht — zumindest bis zur Gefängniswache, die Ihr mit dem Batterielader rösten könnt. Benutzt dann zur weiteren Flucht den Frauentransportwagen.

Veterans Hall

Hier mit allen über alle verfügbaren Themen reden (Wale).

Café

Der Tante am Eingang den Werbezettel geben, um reinzukommen. Beavis alle Kaffeetassen aussaufen lassen und danach, da er immer noch nicht genug hat, mit dem Typ im braunen Pullover ein wenig über Kaffee sülzen. Ist er verschwunden, kann Beavis in Ruhe noch etwas Kaffee aus dem Behälter gluckern.

Veterans Hall

Den Panzer könnt Ihr vereinnahmen, wenn Ihr zweimal auf die Luke klickt. Nach der nun folgenden Zwischensequenz landen Beavis und Butthead im...

Gefängnis

Gebt Beavis die Seife vom Waschbecken zu fressen. Mit Le Roy übers Essen reden, und schon wird die hereinkommende Wache biologisch entsorgt. Greift die Schlüssel der Wache und sperrt damit die Tür auf. Nehmt im Gefängnishof das weiße Teil, das links neben Tyler liegt. Rechts an der Wand hängt ein Handtuch, das Ihr ebenfalls mitnehmt. Versucht doch übrigens mal einen Korb zu werfen... Jetzt geht es weiter in die Irrenabteilung, wo Ihr den Fotoapparat und den Batterielader aus dem Schrank benötigt. Zurück in der Zelle, gebt Ihr das weiße Teil dem Kerl unter dem Bett, woraufhin Ihr ein Blitzlichtgerät erhaltet, das sofort mit dem Fotoapparat verbunden wird. Mit der Kombi-

Schlachthof

Nehmt ein Brett vom Stapel und spannt es zwischen die beiden Fußkugeln. Das Brett einfach nochmal anklicken und schon seid Ihr frei. Nach einer weiteren Zwischensequenz befindet Ihr Euch mit Todd in Beavis und Buttheads trautem Heim, wo Ihr die Lupe aufnehmt und zum Schlachthof zurückkehrt. Das Nummernschild nehmen und ins Haus gehen. In der Mitte der Maschine den Regler drehen und sie dann einschalten und schon seid Ihr stolzer Besitzer eines Beils. Das Fleisch ebenfalls einsacken.

Farm

Mit dem Bauerntrottel über alles reden.

Veterans Hall

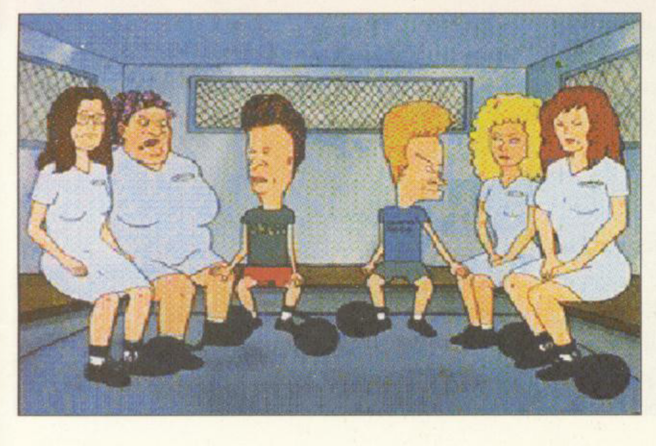
Sich mit Anderson über Todd und die Fernsteuerung unterhalten.

Tierpräparator

Mit der Frau über das Eichhörnchen sprechen. Links aus der Schachtel laßt Ihr cool ein Auge mitgehen, und unter der Theke zerlegt Ihr den Hasen. Die so gewonnene Schnur mit dem Kaugummi kombinieren. Nochmals mit der Frau reden und den Stift nehmen, wenn sie ihn weglegt.

Zuhause

Mit dem Kaugummistrick angelt Beavis in dem Schacht unter dem Fenster nach etwas. Und schon nach kurzer Zeit beißt ein kapitaler Vierteldollar beißt an.



Café

In der Toilette kauft Ihr Euch für den Quarter ein Kondom, das Ihr an der Tankstelle aufblast und dann dem Hausmeister in der Schule gebt, der einen kleinen Hund daraus macht.

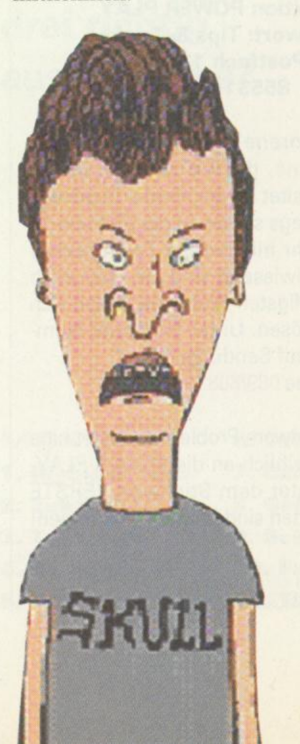


Gefängnis

Mit dem aufgeblasenen Hund könnt Ihr den Wachköter ablenken und mit der Zange die Kette durchschneiden. Nachdem der Hund verschwunden ist, den Hammer aufnehmen und in das Fluchtloch hüpfen. In der Irrenabteilung gebt Ihr dem Irren mit dem Metallbein das Auge und schwatzt ihm das Buch ab, das Ihr dem Typ unter dem Bett überreicht. Der kann sich zwar nicht lange an dem Buch erfreuen, hinterläßt aber zum Abschied ein Gebiß.

Burgerworld

Um das Butthole hinter der Theke loszuwerden, werft einfach Ginas Hamburger in den Ventilator. Jetzt könnt Ihr nach rechts gehen und den Schaber rechts neben der Friteuse mitnehmen.



Park

Mit dem Stift aus dem Tierpräparatorladen schmiert Butthead ein bißchen auf dem Schild herum, so daß das Auto einen neuen Besitzer findet. Das Eichhörnchen mit dem Schaber und diesen mit dem Hammer bearbeiten, das Hörnchen mitnehmen.

Highland High

Nachdem Ihr das Eichhörnchen bei der Tierpräparatorin habt ausstopfen lassen, gebt es dem Hausmeister und wandert weiter in die Sporthalle. Beavis erklettert das Seil unterstützt durch Butthead, der ihm mit dem Handtuch eins hinten draufzündet. Mit dem Beil das Seil durchschneiden, woraufhin Beavis und Butthead einen unsanften Abgang in den Keller fabrizieren. Dort den Farbeimer und die Akte aus dem Aktenschrank mitnehmen. Durch die Tür geht es zurück in den Gang, wo Ihr mit der Akte den Aktenschrank Nummer 69 .öffnet und die Autoschlüssel mitnehmt.

Tierpräparator

Mit der Frau über den Bären reden und sie dann anschließend fragen, wie Tiere ausgestopft werden.

Café

Mit Buzz Cut reden. Wenn er Euch gepackt hat, tretet Ihr ihm einfach in die Familienjuwelen.

Veterans Hall

Da Ihr ja nun wißt, wie Tiere ausgestopft werden, könnt Ihr dem Bären die Fernbedienung rektal entwenden. Dazu einfach zweimal auf den Bärenhintern klicken.

Farm

Dem Aufpasser gebt Ihr das Gebiß und schon läßt sich die Scheune mit der Fernbedienung öffnen. Das darin stehende Auto mit der Farbe ein wenig verzieren. Beavis das alte Nummernschild abreißen lassen und durch das "Todd"-Schild ersetzen. Mit dem Schlüssel könntet Ihr nun cool abziehen, wenn nicht die Chicks dazwischenkämen.

Tankstelle

Bittet Dariah Euch aus dem Kofferraum zu befreien. Seid Ihr wieder draußen, fahrt nach Hause und bewundert die Schlußsequenz. Außer dem Zielspucken verstecken sich noch drei weitere witzige Minigames im Programm, die aber



zum lösen des Adventures nicht gemeistert werden müssen. Eines erreicht Ihr, wenn Ihr im Park auf den Tennisplatz geht, um "Bug Justice" zu spielen. Klickt den Termitenhaufen neben dem Eingang zur Schule an, und im Café müßt Ihr mit dem Kerl am Mikro quatschen und dann dieses anklicken, und schon könnt Ihr bei "Air Guitar" eigene Songs im Beavis-and-Butthead-typischen Sound kreieren.

Thank you for playing Beavis and Butt-head's "Virtual Stupidity"

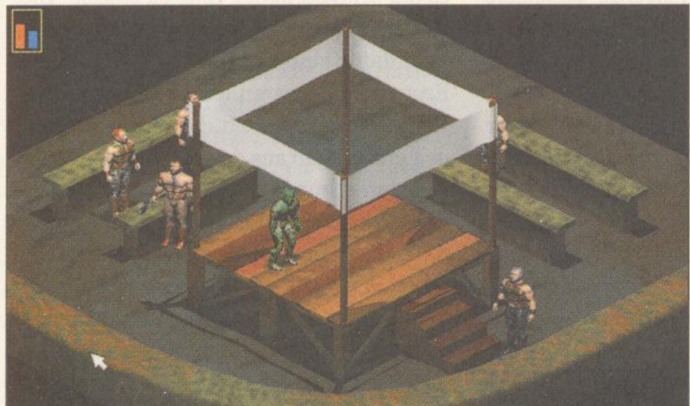
DUMBASS

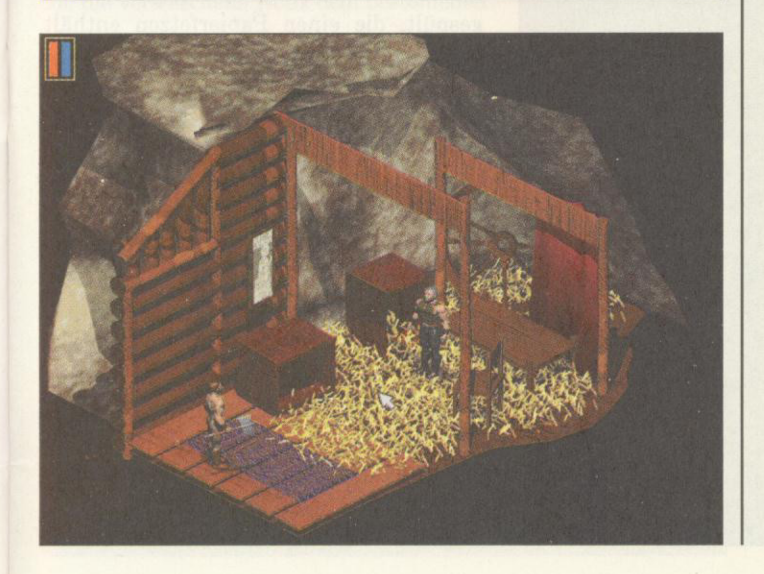
Der Druidenzirkel

Markus Kellers aus Reken ließ sich zwar vom Druidenzirkel verzaubern, seine Komplettlösung fand aber dennoch rechtzeitig den Weg in unsere Redaktion.

Verwirrt blicke ich mich um. Kann es denn wirklich möglich sein, daß ich mich in der Welt meiner Träume befinde? Leider bleibt keine Zeit, sich groß Gedanken zu machen, die beiden klobigen Golems, die meine Seiten flankieren, sehen bedrohlich aus und als ich mich vorsichtig auf sie zu bewege, gehen sie zum Angriff über. Ich halte sie mit tiefen, schnellen Axtschlägen auf Distanz und schließlich sinkt auch das zweite Monstrum leblos in sich zusammen, ohne einen Treffer landen zu können.

Plötzlich spüre ich eine fremde Kraft an mir zerren und finde mich Augenblicke später in einer kleinen Kammer wieder, deren Tür verschlossen ist. Neugierig stöbere ich herum und finde schließlich ein Buch mit dem Titel "Alchemistisches Allerlei". Zu meiner Über-





raschung enthält es einen weißen Edelstein, der exakt in die Öffnung des Amuletts paßt, das ich um den Hals trage. Das Klicken der Tür beweist schließlich meine Vermutung und ich kann den Raum verlassen.Ich werde bereits erwartet. In prächtige Gewänder gehüllte Druiden berichten mir vom Schicksal ihres vermißten Bruders Lawson. Da mir scheinbar keine andere Wahl bleibt, erkläre ich mich bereit, bei der Suche zu helfen und beschließe zunächst einmal die unmittelbare Umgebung des Magierturms zu erkunden. Ich wandere gegen den Uhrzeigersinn um den Turm herum, bis ich an einem verrosteten Gefängnistor ankomme. Dem Leichnam nehme ich den Schlüssel ab und finde außerdem im Gitterzaun eine lose Eisenstange, mit deren Hilfe sich das defekte Schloß aufhebeln läßt. Nach einer unfreundlichen Begrüßung inspiziere ich im Vorhof des Gefängnisses eine weitere Leiche, deren gesamter Besitz aus einem alten Steinstab zu bestehen scheint, mit dem ich im Moment jedoch noch nichts anzufangen weiß. Vorsichtshalber stecke ich ihn aber ein und setze danach meinen Weg fort.

Minuten später treffe ich auf einen rüpelhaften Raufbold, der den Stahl meiner Axt zu schmecken bekommt (25 Goldstücke), und auch die beiden Golems halten mich bei meinem Erkundungsgang nicht weiter auf. Schließlich bin ich auf der anderen Seite des Turmes angelangt, wo ich vor dem Portal einen Kämpfer finde, der offensichtlich den Wunden eines harten Kampfes erlegen ist. Das Attest wird der arme Teufel wohl nicht mehr brauchen und deshalb stecke ich es ein, um am Wettkampf teilnehmen zu können. Die fünf Gegner, die es hier zu besiegen gilt, werden zu einer echten Herausforderung, aber lange Pausen zwischen den Kämpfen, die ich zum regenerieren nutze, verhelfen mir am Ende zum Sieg. Als Preis erhalte ich abermals einen der mysteriösen Steinstäbe.

Auf meinem weiteren Weg überrasche ich zwei Golems, die dabei sind, einen hilflosen Mann zusammenzuschlagen. Dieser Anblick bringt mein Blut bei all dem Elend, das ich hier bisher schon sehen mußte, derart zum kochen, daß ich mich ohne weiter darüber nachzudenken auf die Kreaturen werfe und sie erbarmungslos niedermache. Wieder vor dem Tor des Turmes, unterhalte ich mich angeregt mit dem Wächter Ondine und erstehe bei ihm für ein paar Goldstücke einen Büchereiausweis. Diesen zeige ich beim verkalkten Bibliothekar vor, so daß mir das gesammelte Wissen dieser fremden Welt offensteht. Nach Stunden eifrigen Studierens erscheinen mir die Bände "Relikte der alten Welt" und "Buch des Durchgangs" besonders interessant, so daß ich sie mitnehme. Das Buch Armut habe ich zu meiden gelernt, als ich die Leere in meiner Geldbörse bemerkte. Das erstgenannte Werk scheint etwas für den Sammler zu sein, und in der Tat schenkt er mir für das Buch einen weiteren Steinstab mit dem Hinweis, den alten Steinkreis aufzusuchen. Hier füge ich die fehlenden Steinstäbe ein und entdecke in einer der Säulen eine Inschrift. Von diesem Steinmonument im Uhrzeigersinn ausgehend, drehe ich die Steinstäbe anschließend so lange, bis nacheinander die Worte "Norden", "Osten", "Süden", "Westen" auf den Stäben zu lesen sind. Kaum habe ich mein Werk vollbracht, materialisiert Astor, einer der Druiden, direkt neben mir und versetzt mich auf die Insel Keown.



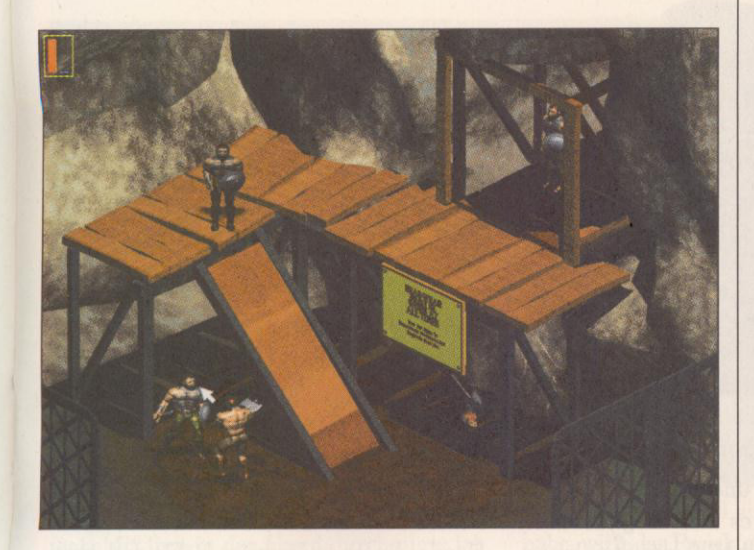
Keown

Abermals scheint es darum zu gehen, die fehlenden Steinstäbe des Steinkreises ausfindig zu machen. Ich versuche es zunächst einmal in dem Dorf Duir. Ich hoffe hier auf große Menschenansammlungen und die größtmögliche Chance, einige Informationen zu erhaschen.

Nachdem ich auf dem Markt eine Spitzhacke erstanden habe, finde ich linkerhand in einer leerstehenden Wohnung zwei Flaschen Wein. Den Weg in die Wohnung zu meiner Rechten versperrt ein wütender Mann, mit dem nicht zu spaßen scheint. Im unteren Teil des Dorfes findet ein Ringkampf statt, und nachdem ich auch hier das Attest vorgewiesen habe ist es mir erlaubt, in den Ring zu steigen. Diesmal sind zwar nur drei Runden zu überstehen, dafür sind die Gegner verflucht zäh. Erst nach mehreren Anläufen und einigen Blessuren erhalte ich die Siegestrophäe – den ersten Stab aus dem Steinkreis.

Alsdann erkunde ich den Breiteichenwald, wobei ich an einer Lichtung etwas Baumharz finde und dem Winzer die gestohlenen Flaschen Wein aus der Wohnung zurückgebe. Weiter führt mich mein Weg zum Strand. Ich treffe auf einen einfältigen Burschen, dessen wettergegerbte Haut von vielen Strandausflügen zeugt. Für etwas Gold erhalte ich von ihm einen Eimer, den ich mit dem feinen Sand des Strandes fülle. Unweit dieser Stelle wurde eine alte Flasche an den Strand gespült, die einen Papierfetzen enthält. Nachdem ich auch diesen eingesteckt habe, beschließe ich endlich Astor in seinem Palast zu konsultieren und werde abermals Zeuge eines Überfalls. Leider komme ich diesmal zu spät und selbst Astors Wache scheint es auf mein Leben abgesehen zu haben, stürmt sie doch wie von Sinnen auf mich los und beginnt mich zu attackieren. Astors Entschuldigungen nur schweren Herzens trauend, wende ich mich dem Tempelraum des Palastes zu, um hier eine weitere Formel zu erhaschen. Dies erreiche ich, indem ich etwas von Astors Wein auf den roten Fleck des Altars träufele. Auf dem rechten Sarkophag ist jetzt die Formel zu lesen.

Auf dem Weg in die Kellergewölbe ist auf



einem der Gemälde ebenfalls eine Spruchformel zu finden. Die Treppe in den Keller selbst wird von einer muskelbepackten Wache versperrt, die meiner Axt zum Opfer fällt und baumstammgleich niedergeht. Beim Durchsuchen des Raumes fällt ein kleiner Stundenzeiger auf, den ich direkt in die Standuhr des Kellergewölbes einbauen kann. In einem Nebenraum des Gewölbes befindet sich schlecht gesichert Astors Schlüssel, in einer winzigen Vorratskammer ein Heiltrank und Astors Kelle, die ich benutze, um den glitzernden Gegenstand aus dem Wasserbecken der Vorhalle zu fischen – den zweiten Steinstab. Die dritte und letzte Tür des Kellergewölbes führt in einen schmalen Gang, der in einen größeren Raum mündet. Dieser wiederum weitet sich zu einer unterirdischen Grotte aus. Ich nehme die verwaschene Notiz und das Messer an mich und benutze ein weiteres Mal die Kelle, um an den schwarzen Juwel heran zu kommen, der unterhalb des Bodengitters steckt. Mit diesen Schätzen kehre ich zum Dorf Duir zurück und überreiche die verwaschene Notiz dem bestohlenen





Hausbewacher. Dafür ist es mir nun möglich, die Wohnung zu betreten, eine weitere Formel und ein Stück Seil meinen Repertoire beizufügen. Endlich beschließe ich die Schwarzen Berge zu erklimmen, muß mir den Weg in die Mine aber regelrecht freikämpfen. Da kommt mir die gefundene Axt nebst Armschützern sehr gelegen. In der Mine spreche ich mit einem der Arbeiter, der mich gottlob für den Kontrolleur hält und mir daher bereitwillig Rede und Antwort steht. Nach einem ausführlichen Gespräch entdecke ich hinter mir in der Wand einen Klumpen Erz, der sich mit der Spitzhacke zu Tage fördern läßt. Als ich versuche mit dem Messer einige Metallsplitter aus dem Klumpen zu lösen, lädt sich das gesamte Stück überraschender Weise an dem magnetischen Stahl auf.

Wieder in der Grotte von Astors Palast fällt ein Loch in dem alten Holzboot auf. Vielleicht bietet dies eine Möglichkeit von dieser Insel herunter zu kommen? Ich bestreiche das Seil mit dem gefundenen Baumharz und erhalte so eine klebrige, faserige Masse, mit der ich das Loch im Boot ausfülle. Das Resultat entspricht zwar nicht ganz meinen Vorstellungen, da Astor erscheint, der den fehlenden Steinstab überreicht, noch bevor ich das Boot benutzen kann. Aber er hat recht, wahrscheinlich wäre es wirklich nicht sonderlich klug, sich mit dieser Nußschale auf den Ozean zu wagen. So kehre ich zum Steinkreis zurück, um hier die fehlenden Stäbe einzusetzen. Von der Steinsäule, welche die Inschrift trägt ausgehend, drehe ich



die Steinstäbe, bis die Worte "Frühjahr", "Sommer", "Herbst" und "Winter" zu lesen sind. Fortan wird es mir möglich sein, die Insel jederzeit mit Hilfe der Steinkreise zu besuchen. Kaum habe ich die Insel verlassen, finde ich mich in der Sternwarte der Druiden wieder. Offensichtlich soll ich meine Suche auf der Insel Aneli fortsetzen. Bevor ich mich abermals zum Steinkreis begebe, durchstöbere ich Astors Kammer, finde eine kleine Kiste, die sich mit seinem Schlüssel öffnen läßt. Die darin enthaltene Kurbel nehme ich an mich.

Aneli

Ich finde mich auf einer frostigen Eiswelt wieder und beschließe mit der Suche bei den Frostklippen zu beginnen. Auf dem Weg dorthin stolpere ich fast über den erfrorenen Körper eines armen Teufels, der die Holunderwurzel nicht mehr gebrauchen wird. Den Eiszapfen bei den Klippen selber stecke ich ebenfalls ein und kehre um, da hier kein Weiterkommen mehr ist. Vor Havnars Höhle treffe ich auf Rew, dem ich gerne die Holunderwurzel anbiete. In der Höhle gebe ich guten Herzens etwas von dem Gold ab und kaufe schließlich den Eispickel. Ich meine mich erinnern zu können, im Hohlweg eine interessante Stelle bemerkt zu haben und kehre aufgrund dessen noch einmal in den Hohlweg zurück. In der Tat finde ich eine kleine Kiste, die sich mit dem Eispickel freilegen läßt. Leider finde ich auch die Leiche des armen Rew, der von einem dieser verfluchten Eismonster niedergemetzelt wurde. Als ich seinen Körper mit etwas Schnee bedecke, damit ihn diese Kreaturen nicht auch noch fressen, fällt mir eine Notiz in die Hände, die ich in Havnars Höhle dem komischen Kauz zeige. Er rät mir, dem Bibliothekar den Zettel zu zeigen, so daß ich meinen Weg fortsetze und nach einigen gesplitterten Eiskörpern von diesem den Hinweis erhalte, das Schriftstück an Havnar, den Druiden, weiterzureichen. Bevor ich die Bibliothek verlasse, finde ich in einem alten Buch einen kleinen Schlüssel, der zu der im Schnee gefundenen Kiste paßt, die eine weitere Spruchformel offenbart.

Weiter im Inneren des Palastes werde ich von dem hinreißenden Duft einiger fremdartiger Gewächse überwältigt. Ihren Saft fülle ich in ein Fläschchen, das ich direkt neben den Blumen finde. Nachdem ich mich durch einen Wust von Eismonstern gekämpft habe, gelange ich an die verschlossene Tür zu Havnars Thronsaal. Ich öffne sie mit dem Eiszapfen, nehme die Axt samt Armschützer an mich und überreiche die Notiz.

Im Steinkreis lege ich die Kombination "Blut", "Odem", "Körper", "Flamme" fest, wobei ich wiederum im Uhrzeigersinn von der Säule ausgehe, die die Inschrift trägt. Bevor ich die Reise nach Rumi antrete ist es mir möglich, Havnars Wohnkammer zu betreten, in der ich einen isolierten Metallbehälter und ein in der Kuckucksuhr verstecktes Buch finde.



Rumi

Auf der Insel des Feuers durchquere ich das Dorf Taransis, um zu den Schwefelgruben zu gelangen. Hierbei stehen wieder einmal einige Golems im Weg, die ich aber nach alter Manier unschädlich mache. Im Inneren der Schwefelgruben mache ich auf einem vermoderten Holztisch einen weiteren Spruch und einen Schmelztiegel aus, den ich mit dem Sand aus dem Eimer fülle. Im nächsten Raum erheben sich einige mächtige Statuen, an deren Sockel verborgen ein Schutzhelm

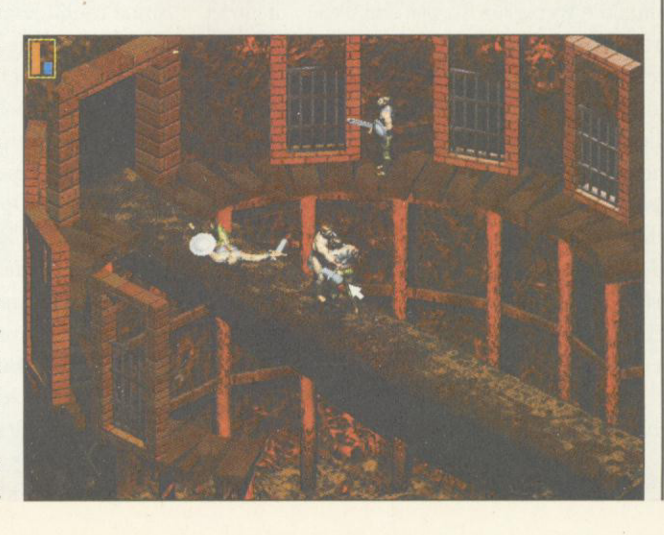


liegt. Mit ihm in der Hand durchquere ich Bryns Studierzimmer und halte den Schmelztiegel in den Lavastrom, so daß sich der Sand zu Glas verflüssigt (anschauen). Das rohe Klargestein lasse ich im Dorf Taranis von Targhus fachmännisch polieren und erhalte so eine reine Glaslinse. Meine Aufgabe im Ort ist erledigt und ich schlendere zum Höllenfeuerkamm, wo ich neben einem verwaschenen Papier, das mich als Henker autorisiert, einen alten Mann namens Ferghus finde. Ferghus, Ferghus, hmm, irgendwie kommt mir dieser Name bekannt vor und als ich meinen Rucksack durchwühle, fällt mir der Papierfetzen aus der Flaschenpost in die Hände, der an eben diese Person adressiert ist. Um ihn nicht länger seinem rechtmäßigen Eigentümer vorzuenthalten, überreiche ich ihn und erhalte aus Dankbarkeit dafür einen Dolch mit einer Nachricht von Lawson. Ich eile zu Curaks Schloß und entscheide mich im Treppenhaus für den linken Weg, lande hier jedoch in einer Sackgasse (Axt und Armschützer). Über den rechten gelange ich in Curaks Thronsaal. Ich überbringe den Dolch und vergesse auch nicht den isolierten Behälter mitzunehmen. Am Steinkreis führt mich die Kombination "Sonne", "Navan", "Sterne", "Mond" (vom Relief im Uhrzeigersinn ausgehend) zurück ins Niemandsland.

Ein frühzeitiges Ende

Zunächst untersuche ich Curaks Kammer, finde aber nichts von Interesse und kehre deshalb noch einmal in die Sternwarte zurück. Nachdem ich die Glaslinse in das Teleskop eingesetzt habe, wirft der Projektor ein scharfes Bild, so daß es mir möglich ist, eine detaillierte Sternenkarte an mich zu nehmen. Da ich mittlerweile frei zwischen den Inseln zu wandern vermag, besuche ich noch ein letztes Mal die Eiswelt Aneli, um hier bei den Frostklippen mit Hilfe des Eispickels einige Fläschchen freizulegen, die sich mit dem Behälter aus Havnars Kammer transportieren lassen. Auf Rumi wage ich mich noch einmal in die Schwefelgruben, um Bryn den isolierten Behälter aus Curaks Thronsaal zu zeigen. Die Fläschchen Aktram gebe ich zum Izran und erhalte so die begehrte Treibstoffmischung.

Im Niemandsland benutze ich den Gefängnisschlüssel und anschließend die Henkerautorisation, um mir Zutritt zum Gefängnis zu verschaffen. Den Wächter bei der Zugbrücke strecke ich mit einigen wohlgezielten Schlägen nieder und finde bei ihm einen kleinen Kupferschlüssel, der in die Standuhr im Vorraum paßt. Nachdem der geheime Mechanismus benutzt und die Zugbrücke heruntergelassen wurde, gelange ich in den eigentlichen Gefängnistrakt. In einer Zelle vegetiert der gefangene Kreitzer, dem ich zur Flucht ver-



helfe und aus Dankbarkeit einen wissenschaftlichen Ausweis erhalte. Mit ihm ist es kein Problem an den Wachen im Sperrgebiet vorbeizukommen. Im Schlafsaal ist unter einer Matratze ein kleiner Schließfachschlüssel versteckt, mit dem sich der Schrank neben dem Bett öffnen läßt. Das darin enthaltene Papier ermöglicht den Zugang zum Zentrum der Anlage, wo auch die Rakete steht. Bei ihr wartet wie versprochen mein Freund Kreitzer, dem ich den Raketentreibstoff anvertraue. Mir ist jetzt die reale Chance gegeben, in die Rakete zu steigen, dort das magnetische Erz, die Sternenkarte und die verzierte Kurbel einzusetzen, um dieser Welt zu entfliehen, doch meine moralischen Prinzipien zwingen mich dazu, Kreitzer meine Hilfe anzubieten. So erhalte ich einen der bekannten Steinstäbe, mit dem ich mich ein weiteres Mal ins Gefängnis begebe. Hier wende ich mich nicht den Zellen zu, sondern kämpfe mich über die Brücke bis hin zu einer gewundenen Treppe. Mein Instinkt verrät mir, daß hier eine Falle lauert, so daß ich mir die Kraft des Rowan Nektars zunutze mache, um die Passage doch zu überwinden (Fläschchen in der Hand halten). Im Keller stoße ich auf einen weiteren geheimen Steinkreis, dem ich Kreitzers Stab einsetze. Eine vorher unbemerkte Inschrift erscheint auf einer der Steinsäulen und der Weg zur letzten geheimen Insel ist frei.



Zynaryx

Um mich vor der zerstörerischen Kraft des Würfels zu schützen, setzte ich wieder den weißen Stein in das magische Amulett ein, reduziere damit meine magischen Kräfte, und werde somit vom Druiden zum Halb-Druiden. Wieder bleibt mir die Wahl, mich zwischen mehreren Möglichkeiten zu entscheiden. Ich besitze jetzt die Macht Lawson zu töten, um mit den anderen Druiden in der Rakete diese Welt zu verlassen, wähle diese Option aber nicht. Stattdessen trete ich mit dem Würfel in der Hand auf den Altar zu und teleportiere mich in den Geheimraum der Druiden. Nach einer gewaltigen Explosion, die mich von den Füßen reißt und mir die Sinne raubt, komme ich im Sperrgebiet wieder zu mir. Irgendwie habe ich die Papiere verloren, was aber auch nichts mehr ausmacht. Mit Brachialgewalt kämpfe ich mich zur Rakete durch, wobei diverse Wächter undMonster meiner schwingenden Axtschneide zum Opfer fallen.

Im Inneren der Rakete treffe ich auf Lawson. Ich nehme das fehlende magnetische Erz, die Sternenkarte und die verzierte Metallkurbel aus Astors Kammer und setze alles in ihre vorgesehenen Bestimmungsorte ein. Damit kehre ich als Druide in meine Heimatwelt zurück, zumindest solange, bis ein eventuell erscheinender zweiter Teil der Druidenzirkelsaga wieder meine Anwesenheit erfordert.

Verzeichnis der Zauberformeln

Spruchformeln	Elemente	Kosten
Steinhagel	Erde/Erde/Luft	2
Feuerball	Erde/Feuer/Luft	4
Leichte Heilung	Erde/Luft/Feuer/Wasser	7
Psycho Terror*	Erde/Geist/Feuer/Geist	10
Giftige Gase	Wasser/Feuer/Luft	6
Vakuum*	Luft/Feuer/Luft/Geist	8
Magische Hand*	Erde/Geist/Feuer/Geist	11
Große Heilung*	Geist/Luft/Geist/Luft/Geist/Geist	14
Kälte*	Wasser/Wasser/Luft/Geist	11
Psycho-Brand*	Feuer/Geist/Feuer/Geist	12

* Spruch gelingt nur mit schwarzem Juwel im Amulett

Allgemeine Hinweise und Tips zum Spiel

- Sind vor einem vermeintlich schweren Kampf die Werte für Körper und Geist auf ein Minimum gesunken, ist es klüger zu warten, bis sich die Werte wieder regeneriert haben, statt endlose frustrierende Fehlversuche hinzunehmen. Dabei ist es ange bracht Heilsprüche anzuwenden, da sich der Geist schneller erholt als der Körper.
- Kein Gegner ist unschlagbar, es gilt lediglich die richtige Stelle zu treffen. Am besten bewährt hat sich hier eine ununterbrochene Folge von schnellen, tiefen Schlägen, wobei die Deckung natürlich gänzlich wegfällt.
- Oftmals ist ein vormals geradezu unschlagbarer Gegner nach einer magischen Attacke ziemlich leicht zu besiegen. Das Gegenüber zeigt sich meist wie gelähmt und hat den Schlagtiraden nichts entgegenzusetzen.
- Flieht man aus einem Kampf, bleibt jedoch im Bild, bietet sich die Chance zur Regeneration, während sich der Gegner nicht erholt. Dies ändert sich, wenn man den Ort verläßt oder zwischenspeichert.
- Grundsätzlich gilt bei magischen Sprüchen die Faustregel: Je teurer der Spruch, desto effektiver die Wirkung.

The Riddle of Master Lu

Frank Giegerich aus Aschaffenburg hat wieder zugeschlagen und den abenteuernden Kuriositätensammler Robert Ripley sicher um die ganze Erde gelotst.

New York

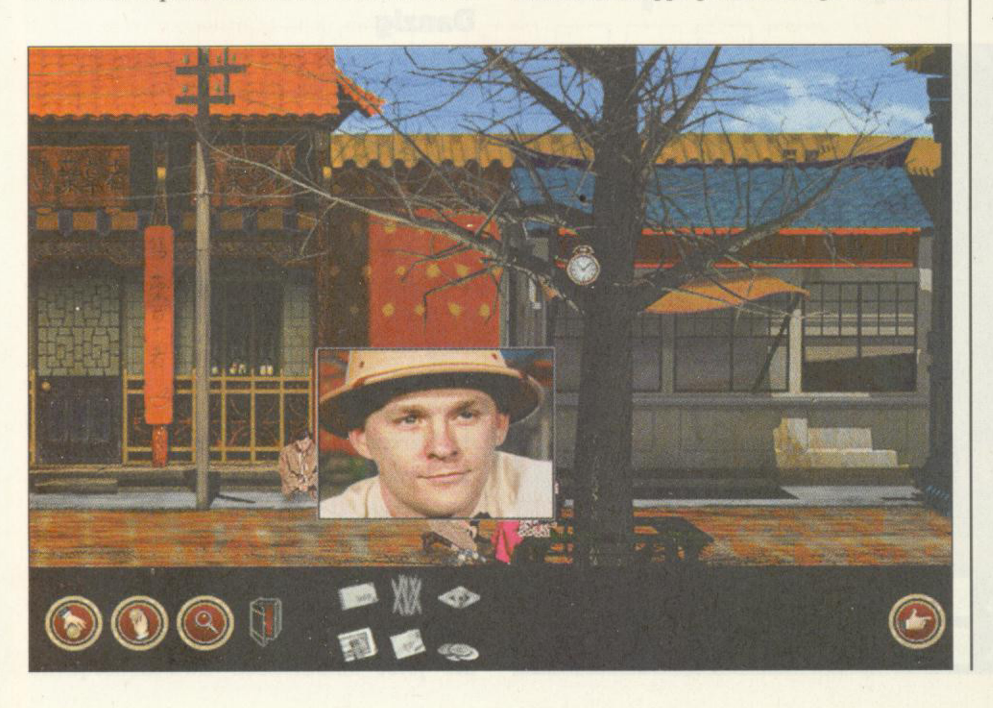
Gleich am Anfang des Spiels müßt Ihr Euch für eine von zwei Möglichkeiten entscheiden. Entweder Ihr nehmt das Schwert und zerstückelt die Schlange oder Ihr fangt sie mit dem Stab auf der Kommode. Nach der Unterhaltung mit Mei Chen und Feng Li geht zum Safe, der sich hinter dem Bild befindet und nehmt den Brief heraus. Verlaßt das Büro und fragt Mei aus. Nun geht's zum Reisebüro, wo Ihr den Mann hinter dem Tresen ansprecht (Antworten: 1,1,1). Bucht ein Ticket für Peiping und fliegt sofort los.

Peiping

Bei Qian Shu werden einige Dollar in Yen umgetauscht. Geht aus dem Büro und sprecht mit dem Wächter von den Hall of Classics. Wenn Ihr wollt, könnt Ihr dem Bettler noch ein paar Yen zustecken. Unterhaltet Euch nun mit der Frau, die die Tauben füttert. Wenn Ihr ihr das Foto zeigt, bekommt Ihr als Gegenleistung einen Helm. Begebt Euch zum Schmied und achtet auf den Bettler. Klickt auf den glänzenden Gegenstand am linken Bein. Sprecht ihn darauf an und fragt ihn, ob er es verkaufen will. Gebt ihm ein paar Yen und kurz darauf befindet sich das Amulett in Eurer Tasche. Werft das kaputte Rad um und hebt dessen Sprossen vom Boden auf. Nehmt das Journal aus dem Inventar und benutzt es auf den Bettler. Geht nun noch zur Markise am Gebäude vom Schmied und legt dort den Helm darauf. Der Bettler kommt jetzt hergelaufen und versucht den Helm zu schnappen. Stiefelt nun zu den Löchern neben den Hall of Classics. Hier setzt Ihr die Sprossen in die hintere Wand ein und klettert darauf über die Mauer. Auf der anderen Seite erwartet Euch Mei mit dem besorgten Paß. Hebt den silbernen Schmetterling von der Stelle, an der Ihr gerade gelandet seid, auf. Schaut Euch die Statuen und Steintafeln an und benutzt ein weiteres Mal das Journal. Nun wird der Gong geschlagen und mit dem Mann geredet. Hierbei solltet Ihr den Waisen auf "Master Lu" ansprechen, wonach Ihr Euch mit Mei unterhaltet. Macht Euch in Eurem Sketchbook ein paar Notizen, geht zurück ins Reisebüro und verschickt ein Paket (Schmetterling, Amulett) nach New York. Bucht nun ein Ticket nach Danzig.

Danzig

Hier angekommen, wechselt Ihr einige Dollar in DM um. Spaziert jetzt aus dem Büro und fahrt mit dem Taxi zum Schloß Danzig. Sprecht hier zweimal mit dem Gärtner. Während des Gespräches müßt Ihr den Gärtner des öfteren mit Geld zum Weiterreden überzeugen. Die Fenster im Garten und die Grabsteine im Friedhof sind einen Eintrag ins Journal wert. Die Leiter wird genommen und an die Treppe gestellt. Steigt hinauf, öff-



net das Gitter und schaut hindurch. Danach zum Schloß (Leiter stehen lassen) und den Butler um Einlaß bitten Nehmt im Wartezimmer Platz und sprecht anschließend mit dem Sohn des Barons (Antworten 1,1,1,1). Unter dem Sofa liegt ein alter 50.000.000-DM-Schein, der in die Tasche wandert.
Geht in den Billardraum und öffnet den Sekretär und die darin befindliche Schublade. Der an Ripley adressierte Brief wird herausgenommen und durchgelesen. Ihr findet außerdem noch eine alte Briefmarke und ein Schlüsselbund. Geht nun zum Friedhof und sprecht hier mit dem Gärtner (Antwort 5). Zurück ins Reisebüro und dort mit Horst sprechen. Sendet eine Nachricht an die Polizei und schickt ein Päckchen mit der Banknote und der Briefmarke nach New York. Nun wieder zurück zur Burg, wo Ihr dem Gärtner erneut etwas Geld gebt. Benutzt den Spaten mit der Glocke am Grab des Barons. Sprecht erneut mit dem Gärtner (Antwort 1). Bezahlt ihn abermals und wählt die 1. Antwort. Wiedermal zurück zur Burg, wo Ihr im Billardraum mit dem Schlüsselbund das Spielkabinett aufschließt. Öffnet dort die Schublade und schaut Euch das Kartenspiel an. Wie Ihr sehen könnt, fehlt dort das Pik As. Steckt jetzt noch die rote Billardkugel ein. Schaut danach rechts an die Wand, links neben dem Bild auf die Tapete. Hier entdeckt Ihr ein As, das sich ein wenig von den anderen unterscheidet. Klappt dieses auf die Seite und drückt den roten Knopf. Das Bild daneben öffnet sich dadurch. Schaut Euch hier einmal die Raucherecke an und öffnet darin die Zigarrenbox. Mehmt eine Zigarre und öffnet das Gitter. Ripley steckt jetzt die Billardkugel in das runde Loch. Geht nun zum Billardtisch und öffnet ihn. Folgt jetzt den Treppen nach unten. Hier alles anschauen und dann die Schublade öffnen. Nehmt Euch hier den Gartenschlauch, die Pumpengriffe (pump grips), das Stück Gummischlauch und den Stöpsel. Nun den Wasserhahn und dessen Griff einstecken. Auch die Hebelstange (lever key) wandert in die Hosentaschen. Die Pumpengriffe werden an die Pumpe unter dem Tisch gesteckt. Nehmt rechts noch die Periodentafel von der Wand und steckt sie anschließend in das linke Glas. In letzterem findet Ihr nach näherer Betrachtung den verfluchten Diamanten vor. Die Hebelstange wird in die Verankerung auf dem Tisch gelegt und das Stück Schlauch über die Düsen (nozzles) gestülpt. Jetzt den Wasserhahngriff am Luftventil befestigen, den Griff drehen und somit den Air Tank schließen, via Pumpe etwas Luft in den Tank pumpen und den Griff erneut drehen. Dadurch wird ein Mechanismus in Kraft gesetzt, der den Smaragd (an einem Korken) sowie die Periodentafel ins Waschbecken wirft. Den Smaragd vom Korken entfernen und ihn auf den eisernen Riegel des Glases benutzen. Letzteres wird anschließend geschnappt und der Korken sowie der Stöpsel hineingesteckt. Schraubt den Griff wieder ab und befestigt ihn erneut am Waschbecken. Nehmt die Pumpengriffe und den Pumpenstab (pump rod). Verbindet die Hebelstange mit dem Pumpenstab und setzt diese in die Lücke an der Decke. Steckt nun die Pumpengriffe an das Glas und zieht das Stückchen Gummischlauch wieder von den Ventilen ab und befestigt es an der "Wasserhahnbox". Schließt an das Gummistückchen Gartenschlauch sowie Wasserhahn an. Hängt jetzt das Glas an die Hebelstange und den verlängerten Wasserhahn hinein. Nachdem Ihr letzteren wieder aufgedreht habt, wird durch das Gewicht des Wasserglases nun der Eisenschrank in der Mitte des Raumes geöffnet. Bei einer näheren Untersuchung der Smaragdnadel unter dem im Schrank befindlichen Mikroskop stoßt Ihr auf die Buchstaben TI und XE, die rückwärts gesprochen, EXIT ergeben. Wenn Ihr nun in der Periodentafel die Elemente mit den Buchstaben sucht, stoßt Ihr auf Titanium und Xenon mit den Werten 22 und 54. Der Brief im Schrank wird nun durchgelesen und eingesteckt. Da die Zahlenkombination 2254 für das Wort TIXE steht, muß die Kombination logischerweise herumgedreht werden, damit sie EXIT ergibt. Gebt also 4522 auf dem Panel im Schrank ein und steigt anschließend durch die geöffnete Tür. Wenig später findet Ihr Euch im Garten des Barons wieder. Nachdem Ihr im deutschen Posh Office eine Nachricht vom Polizeipräsidium erhalten habt, fliegt Ihr zurück nach New York.

New York

Verlaßt das Office und fahrt zu Eurem Odditorium zurück, wo Ihr im linken Raum Feng Li ausfragt. In der rechten Ecke des Raumes langweilt sich Feng Lis Schildkröte in einem Glaskasten, steckt sie kurzerhand ein. Um den kleinen Freund für weitere Zwecke zu füttern, stibitzt die Turtle Treads aus der Schublade darunter. Jetzt könnt Ihr wieder zurück nach Deutschland reisen.

Danzig

Dort hat sich inzwischen einiges geändert: Wolf, der Gärtner, setzt seine Arbeit nun im Garten fort. Schaut Euch dort die Planke und den Edger näher an und geht danach zum Startbild zurück. Hier verwüstet Ihr den Busch, an dem Wolf zuerst gearbeitet hat ein wenig und schreitet danach wieder durch das Tor in den Garten (bei der Sonnenuhr). Sprecht hier Wolf auf die Unordnung im Hof an, worauf sich dieser mürrisch verzieht. Seid Ihr allein im Bild, schnappt Euch Planke und Edger. Vor der Grabstätte des Barons setzt Ihr die Planke über die beiden Urnen, steigt darauf und öffnet das Gitter. Jetzt setzt Ihr einen Turtle Treat in die Grabstätte hinein und schiebt ihn mit dem Edger nach hinten. Nun wird die Schildkröte noch auf den Turtle Treat angesetzt, worauf ein Wettlauf mit der Zeit beginnt... Nach der jetzt ablaufenden Zwischensequenz



nehmt Ihr Euch in der Grabstätte den Brief und den Schlüssel aus der Kiste. Die Arbeit in Danzig ist somit endgültig erledigt. Nachdem die Schildkröte anschließend im Posh Office mitsamt den restlichen Turtle Treats zurück nach Hause gesandt wurde, reist Ihr nach Sikkim weiter.

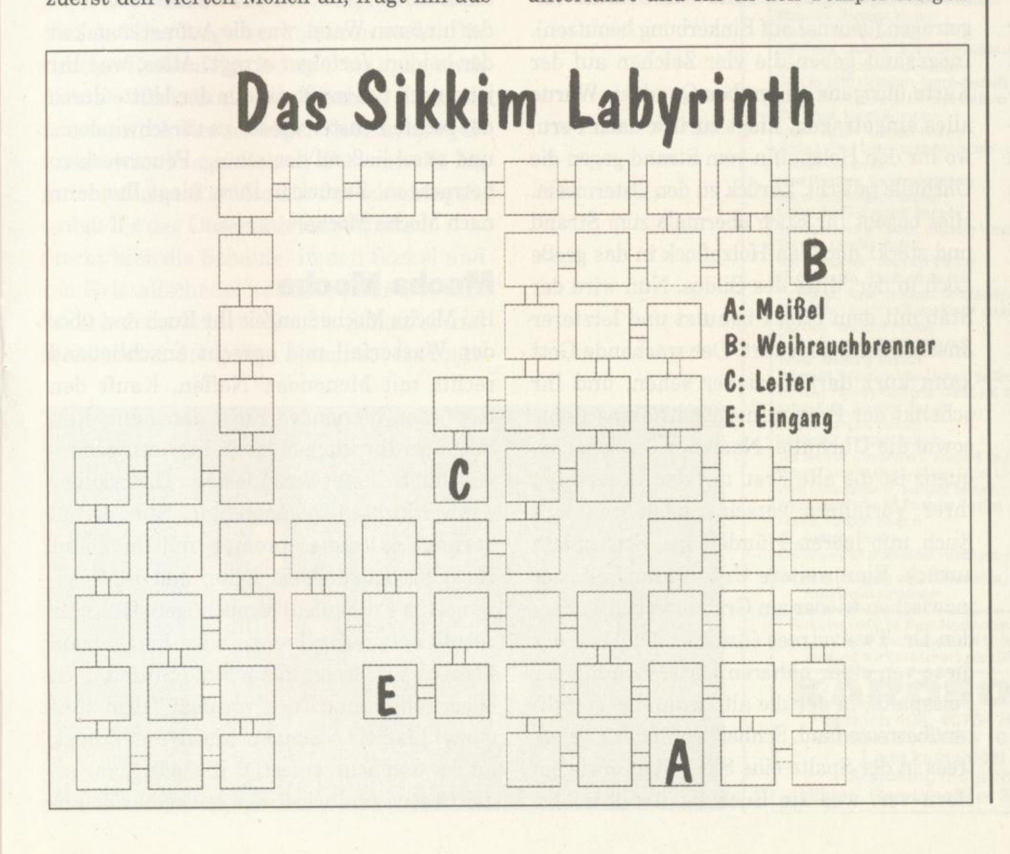
Sikkim

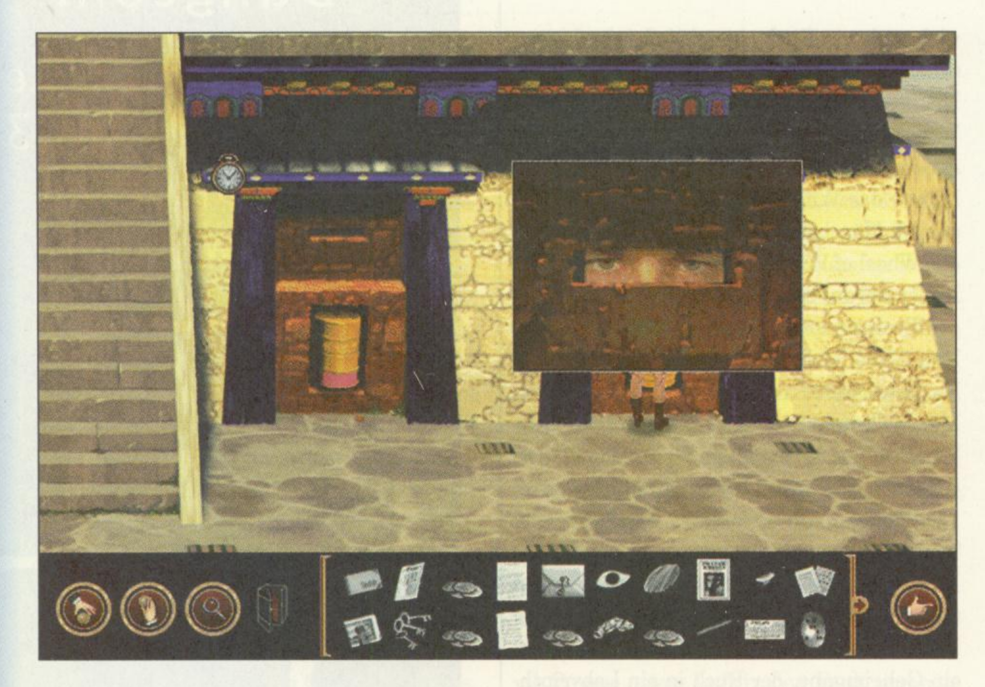
Nach dem Flug benutzt Ihr das Journal mit dem Smaragd und sprecht kurz mit dem Angestellten hinter der Theke. Wechselt bei ihm ein wenig Geld und fragt ihn dann nach dem Weg zum nächsten Mönchkloster und begebt Euch sofort dorthin. Wurde mit dem Tempelwächter geredet und dieser ausgefragt, seht Euch den Ring, den er am Finger trägt, genauer an. Nun wird das Band von der Zigarre (Fundort: Danzig) angewickelt, das wirklich eine erstaunliche Ähnlichkeit mit dem Ring des Wächters hat. Wird dem Wächter das Band anschließend gezeigt, läßt er Euch in die unbekannten Gefilde des Himalajatempels vordringen...

Die hiesigen Mönche haben sich alle hinter je einer Tür verschanzt. Jeder besitzt eine Gebetsrolle. Ziel des folgenden Puzzles ist es, mit mehreren Mönchen zu reden und deren Gebetsrollen so auszutauschen, daß jeder Mönch seine Rolle wiedererlangt. Insgesamt bewohnen 16 Mönche den Tempel. Der Tempel hat vier Seiten, an denen sich jeweils vier Mönche eingeschlossen haben. Sprecht zuerst den vierten Mönch an, fragt ihn aus und nehmt Euch anschließend dessen Gebetsrolle (Wheel of Serenity). Bei Mönch Nr. 6 erlangt Ihr auf die gleiche Tour das Wheel of Peace, Mönch Nr. 9 rückt nach dem Ausfragen das Wheel of Insight und der 12. Mönch das Wheel of Truth heraus. Wurde der 15. Mönch ebenfalls ausgefragt und ihm das Wheel of Wisdom abgeluchst, macht sich Ripley daran, die Rollen an ihre rechtmäßigen Besitzer zurückzugeben.

Das Wheel of Peace bekommt jetzt Mönch Nr. 9 (der anschließend wie jeder andere Mönch "You art correct!" sagen sollte), Das Wheel of Serenity erlangt der 6. Mönch, der 4. Mönch kriegt das Wheel of Wisdom, beim 15. Kuttenmann liefert Ihr das Wheel of Truth und beim 12. Gläubigen das Wheel of Insight ab. Der 9. Mönch teilt Euch bei weiteren Besuchen mit, daß der Weg gefunden ist. Es öffnet sich auf einer der Tempelseiten ein Geheimgang, der Euch in ein Labyrinth führt. Labyrinthhasser verwenden hierzu die der Lösung beigedruckte Karte.

Hier muß der Weg, durch den Ihr das nächste Bild erreichen könnt, immer erst beleuchtet werden. Dies geschieht mit Hilfe der von der Decke herunterhängenden Stränge (vor jedem Durchgang hängt ein Strang). Bei Punkt A findet Ihr einen Meißel in der Ecke, bei Punkt B (sehr umständlich zu erreichen!) einen Incense Burner; bei Punkt C muß ein fast unsichtbarer Strang an der hinteren Wand gezogen werden, damit die Leiter herunterfährt und Ihr in den Tempel steigen





könnt. Hier lest Ihr Euch das Buch des Master Lu durch und macht anschließend einige Notizen im Journal. Wenn Ihr danach noch das Sikkimese Book angeschaut habt, verlaßt den Tempel wieder auf dem üblichen Weg (keine Angst – Ripley macht den Rückweg allein!), stapft zum Posh Office zurück, gebt dort ein Radiogramm in Auftrag und schickt den Incense Burner sowie den Meißel in unser Odditorium nach New York. Nächster Stop: Peru.

Peru

Wechselt in Peru zuerst bei Mattheo Euer Geld in Inti, macht Notizen über die im Raum stehende Stele und betrachtet die Puffins sowie die Uhr am Tresen genauer. Mattheo wird über die Uhr näher ausgefragt und Eure Reise anschließend zu den Osterinseln fortgesetzt.

Osterinseln

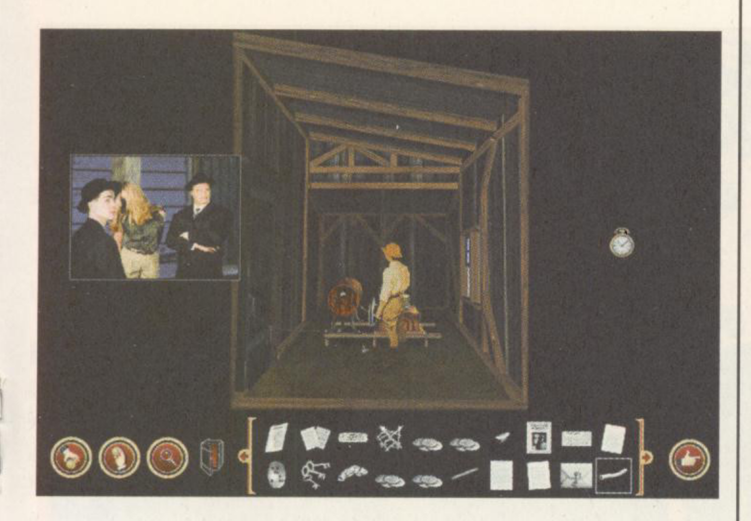
Die dort grabende Dr. Twelvetrees spricht Euch an (jeweils Antwort 1) und stiefelt anschließend mit Euch zu einer der Osterinselstatuen. Die Zeichen am unteren Ende der Statue werden abgeschrieben. Versucht außerdem einmal den Obsidianstein zu nehmen. Beim östlich liegenden Strand hebt Ihr den Holzpflock und den Holzpuffin vom Strand auf. Redet nun die alte Frau rechts mit der Antwort 1 an. Zurück bei der Grabungsstätte wird der Hemdärmel und der im Boden steckende Stab mitgenommen. Anschließend lest Ihr Euch die Notiz an der Hütte durch und steckt diese (samt Karte!) ein. Um die Karte des naheliegenden Platzes später anzuschauen, blättert einfach in Eurem Journal auf die vorletzte Seite. Bevor Ihr den Platz wieder verlaßt, betretet noch den Schuppen und nehmt die Pull Cord (rechts am Generator) mit. Bei der Steinstatue, bei der Ihr die Zeichen abgemalt hattet, nehmt Euch die Obsidianscheibe mit Hilfe des Ärmels. Verlaßt nun das Bild nach Westen und macht Euch im folgenden Szenario auf die Suche nach vier besonderen Statuen, auf denen kleine Einkerbungen wie ein Haifischzahn oder ein Seestern zu finden sind. Ist eine dieser Statuen gefunden, wird die Einkerbung auf die Karte im Journal eingetragen (Journal auf Einkerbung benutzen). Insgesamt geben die vier Zeichen auf der Karte übrigens ein grobes Quadrat. Wurde alles eingetragen, fliegt zurück nach Peru, wo Ihr den Holzpuffin vom Strand gegen die Uhrhülle tauscht. Zurück zu den Osterinseln. Hier begebt Ihr Euch abermals zum Strand und steckt dort den Holzpflock in das große Loch in der Mitte des Bildes. Nun wird der Stab mit dem Pflock benutzt und letzterer anschließend gedrückt. Der wachende Gott kann kurz darauf wieder sehen, und Ihr schenkt der Frau nun die Obsidianscheibe sowie die Uhrhülle. Nach der Zwischensequenz ist die alte Frau mit den Überresten ihrer Vorfahren verschwunden, und läßt Euch mit leeren Händen am Schauplatz zurück. Eine weitere Unterredung mit der inzwischen wieder am Grabungsort arbeitenden Dr. Twelvetrees (Antwort 1) überzeugt diese von einer näheren Untersuchung der Felsspalte, in der die alte Frau die Vorfahrenüberreste fand. Schließlich findet Twelvetrees in der Spalte eine Shell Map sowie ein Horn vor, was sie Euch beides überläßt. Stumm zieht die Kollegin von dannen und merkt nicht, daß sie ihr Feuerzeug verloren hat, was Ihr lächelnd einsteckt. Aus dem Horn und der Pull Cord bastelt Ihr Euch ein kleines Gefäß, mit dem Ihr das Wasser aus dem Meer schließlich transportieren könnt. Gesagt, getan.

Die vier Zeichen, die an der Shell Map befestigt sind, erinnern irgendwie an die Einkerbungen an den vier Statuen. Begebt Euch also genau in den Mittelpunkt des besagten Feldes (ein kleiner, grauer Felsen vor einem großen, roten Felsen) und schüttet dort das Meerwasser auf den getrockneten Schlamm. Nun kann der Stein über den Schlamm beiseite gerutscht werden, wodurch eine kleine Nische mit einer Steintafel freilegt wird: die Rongorongo Tafel. Letztere wird eingesteckt und die Zeichen darauf ins Journal übertragen. Fröhlich schlendert Ihr zu Twelvetrees zurück, um ihr Euren Fund zu zeigen – doch die beiden Chinesen sind dem Amerikaner zuvorgekommen!

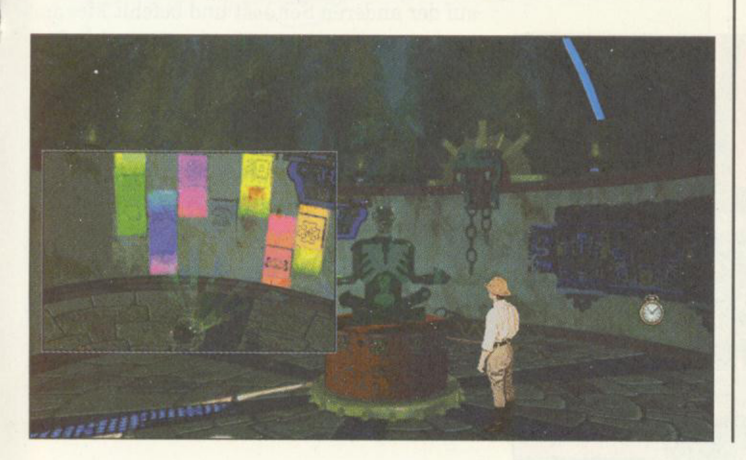
Öffnet das Schuppenfenster und steigt hinein. Hier findet Ihr rechts im Bild das Spark Plug Tool, mit dem die Kappe des Benzintanks gelockert wird. Das vorhin gebastelte Gefäß nehmt Ihr nun wieder auseinander und befestigt die Pull Cord an dem an der Tür angebrachten Draht. Das andere Ende der Cord wird mit der gelockerten Tankkappe verbunden. Nun stellt Ihr nur noch das Feuerzeug auf den Boden (Achtung: nicht anklickbar!) und wedelt mit dem Kabel an der hinteren Wand, was die Aufmerksamkeit der beiden Verfolger erregt. Alles, was Ihr jetzt noch tun müßt, ist aus der Hütte durch das rechte Fenster wieder zu verschwinden... und anschließend das schöne Feuerwerk zu betrachten! Zurück in Peru fliegt Ihr dann nach Mocha Moche.

Mocha Moche

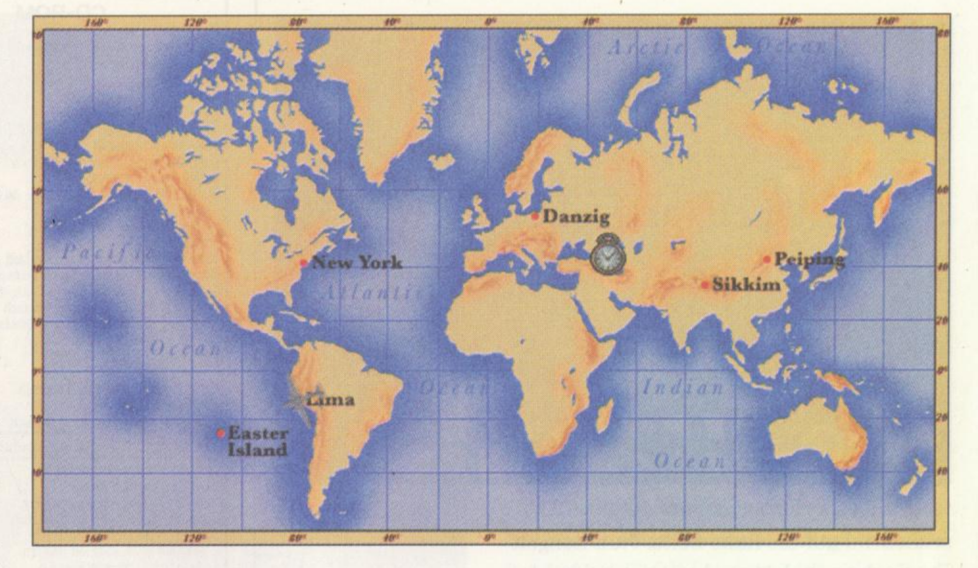
Bei Mocha Moche hangelt Ihr Euch erst über den Wasserfall und sprecht anschließend rechts mit Menendez' Neffen. Kauft den Kopf, den Menendez Euch dann anbietet, nachdem Ihr ihn genügend heruntergehandelt habt. Bietet dem gierigen Grabräuber den verfluchten Diamanten an. Kurz darauf verunglückt dieser prompt und Ihr könnt Euch der Schaufel, der Leiter und des Spielzeugs (im Erdhaufen) bemächtigen. Die Stele rechts neben der Treppe wird ins Journal übertragen. Steigt danach die Stufen nach oben und nehmt Euch vor dem Turm zwei starke Lianen (zweimal nehmen) mit. Zurück an der Schlucht, befestigt Ihr jede Liane an der Statue und werft das andere Ende an-



schließend auf die linke Seite. Nun hangelt Ihr Euch nach drüben, befestigt beide Lianenenden am Baum und macht das Seil davon los. Ein weiteres Mal hangelt sich der Archäologe über die gähnende Schlucht und löst das andere Seilende ebenfalls. Das Seilende wird eingesteckt und das Dach des Turmes, an dem Ihr vorhin die Lianen gefunden habt, aufgesucht. Hier legt Ihr jetzt die Leiter auf den Altar und befestigt das Seil daran. Danach stoßt Ihr zur Sicherheit noch den Sockel auf die Leiter und klettert dann das Seil hinunter. Der Glastotenkopf in der Nische wird flugs genommen. Danach steigt Ihr wieder nach oben. Verlaßt nun den Turm und nehmt das Observatorium links genauer unter die Lupe. An der Tür muß der Schlangencode (Journal Seite 1) so eingegeben werden, daß das Auge am höchsten steht. Die richtige Reihenfolge lautet (von links nach rechts): Kreisähnliches Symbol, Tannenbaumsymbol, Kreuz, Auge, Viereck, spiegelverkehrtes Fragezeichen, Pilz mit X. Im Anschluß daran müßte die Tür aufspringen, so daß Ihr das Observatorium betreten. Steckt hier die Schaufel in den Sockel und den Kristallschädel auf die Statue auf dem Sockel. Jetzt schiebt Ihr die Schaufel und dreht somit die ganze Kammer. Dadurch







kommt Ihr auch an den letzten Code und habt somit alles beisammen, um das Rätsel des Master Lu endlich lösen zu können. Trotzdem sollte der Kristallschädel nicht vergessen werden, immerhin hat das Odditorium stets einen Platz für einen sagenhaften Gegenstand! Beim Posh Office in Lima schickt Ihr den Kopf, den Kristallschädel sowie das Spielzeug nach New York und fahrt zurück nach Peiping.

Peiping

In Peiping werdet Ihr von Mei gebührend empfangen. Gemeinsam macht Ihr Euch auf zu den Hall of Classics. Im dortigen Tempel findet Ihr die Leiche des Tempelwächters. Das Chaos scheint perfekt, als die Chinesen wieder erscheinen. Wenig später wird Euer Equipment entwendet. Mei fängt daraufhin mit einem gekonnten Kick mit Sheng Gau ein Duell an. Um ihr zu helfen, verlaßt Ihr kurz den Tempel, schnappt Euch draußen Gong und Schläger und geht wieder in den Tempel zurück. Hier legt Ihr den Gong auf die Schale, in der die Pistole liegt und greift Euch das Stück Kohle vom Boden.

Jetzt wird etwas Domino gespielt: Auf eine nähere Untersuchung hin erweist sich die vorderste der rechten Steintafeln durch die Stufe als locker. In dem Moment, in dem Sheng Gau hinter die Tafeln gestoßen wurde, drückt Ihr die Tafel um, die dadurch den ersten Verfolger erschlägt. Der andere Fiesling hat sich inzwischen aus dem Staub gemacht. Das Journal, das immer noch unter den "Dominosteinen" liegt, angelt Ihr Euch mit Hilfe des Schlägers. Mit der Holzkohle, die Ihr vorhin aufgehoben habt, macht Ihr die herausgerissene Seite in Eurem Buch wieder "sichtbar".

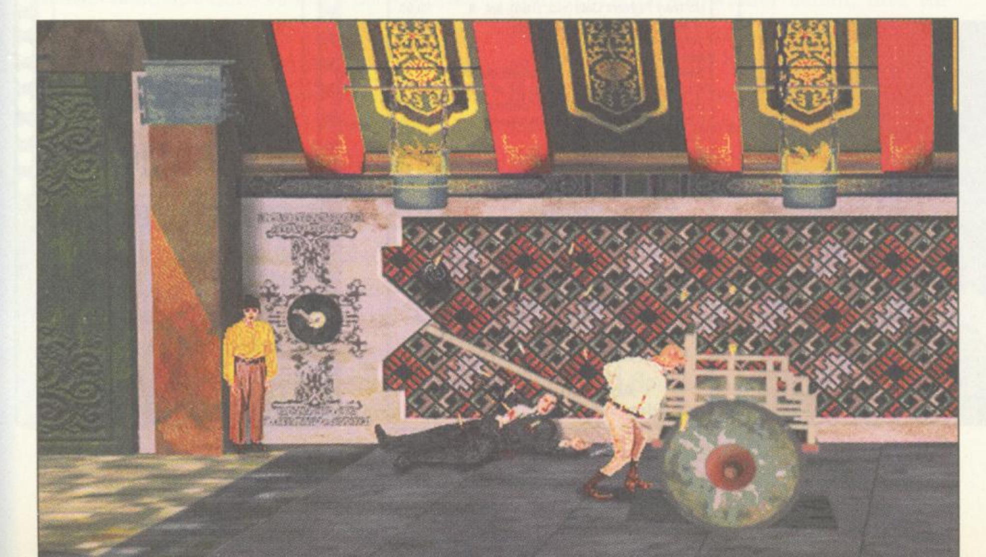
Wenig später trefft Ihr und Mei Chen bei einem chinesischen Bauern ein. Ihn fragt Ihr mit Meis Hilfe aus und betrachtet die Tonscherben an der Hauswand genauer. Danach steigt Ihr in den Keller hinab. Dort schaut Ihr den Reissack rechts einmal an und stoßt ihn anschließend beiseite. Die freigelegte Hand wird ebenfalls näher betrachtet und der Bauer dann nach seiner Schaufel gefragt (Antworten 1,1). Gebt dem Bauern etwas Kleingeld und steigt mit der Schaufel im Rucksack wieder die Stufen hinunter. Stochert mit der Schaufel etwas an der Hand herum und zieht anschließend daran. Habt Ihr das jetzt freigelegte Loch näher untersucht, fragt den Farmer nach einem Feuerzeug (Antwort 1). Ihr bekommt daraufhin ein Streichholz. Letzteres benutzt Ihr kurzerhand auf das Loch im Keller – und landet dadurch schließlich in der Grabstätte von Meister Lu!

Master Lus Grabstätte – Das große Finale

Hier gibt es vier Durchgänge, die jeweils zu verschiedenfarbigen Soldaten führen. Sucht den Gang mit den blauen Soldaten auf und bewegt dort die fünfte Statue. Bei den roten Soldaten hebt Ihr die Planke (im Hintergrund) vom Boden auf und drückt die erste der roten Statuen von der Stelle. Das große Tor (ein Bild weiter rechts) steht nun offen. Hier stibitzt Ihr schließlich den zwei Statuendie Schilde und hebt den Balken vom Boden auf. Bei den gelben Soldaten schiebt Ihr den rechten Wagen durch das große Tor und findet ein Bild weiter östlich den anderen toten Chinesen vor. Schnappt Euch die Kurbel von der hinteren Wand und entgeht mit Hilfe des Wagens den Giftpfeilen. Auf der anderen Seite des Korridors steckt Ihr die Kurbel rechts in die Box und kurbelt danach den Steinblock daneben hoch. Zur Absicherung klemmt Ihr außerdem noch den kleinen Balken unter die Kurbel und danach die große Planke unter den offenen Steinblock.

Jetzt könnt Ihr Balken und Kurbel wieder an Euch nehmen und ein Bild weitergehen. Hier dreht Ihr vier- oder fünfmal an dem großen Rad an der Wand (das Loch in der Brücke selbst muß zu sehen sein) und klemmt die Schaufel in das Loch hinein. Gebt Mei die Kurbel, dreht die Brücke noch einmal und schickt Mei anschließend darüber (Antwort 2). Jetzt dreht Ihr die Brücke einmal zurück und nehmt die Schaufel wieder an Euch. Dreht nun die Brücke mit Hilfe des Rades erneut so hin, daß das "Brückenloch" wieder auf der anderen Seite ist und befehlt Mei anschließend, die Kurbel in die Box neben ihr zu stecken und zu drehen. Schließlich könnt Ihr ebenfalls die Brücke überqueren und findet Euch beide in einer großen Halle wieder (laut Ripley das 8. Weltwunder!), wo rechts die Schilde auf das Wasser benutzt werden müssen.

Nachdem Ihr in Master Lus Grabkammer das Siegel vom Sarkophag genommen habt, ist das Adventure gelöst und der Spieler bekommt ein großartiges Finale zu sehen, das selbst einem gewissen Indiana Jones würdig wäre!



Bermuda Syndrome

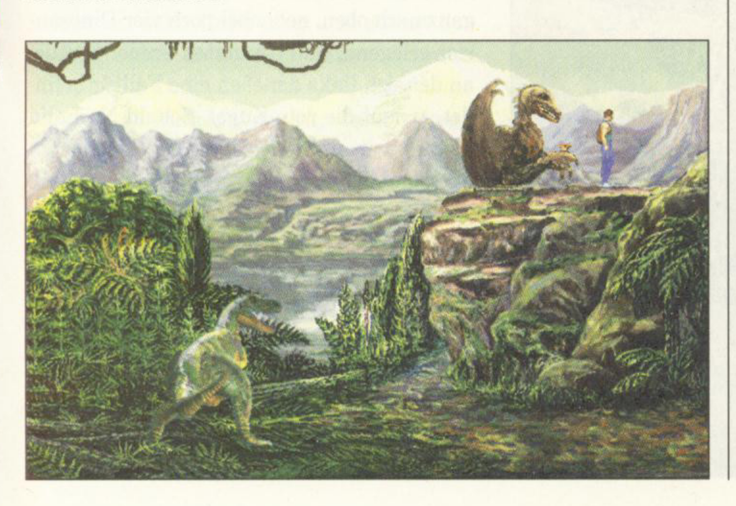
Von Waldemar Gemki aus Marl kommt die Bermuda Syndrome-Komplettlösung, mit der auch die dicksten Dinosaurier und die tiefsten Schluchten keine großen Probleme mehr bereiten dürften.

Der Auftakt:

Nach dem Intro hing ich in einem Baum fest, konnte mich aber mit meinem Messer befreien, sprang herunter und erledigte den Eingeborenen. Die gefesselte Frau schnitt ich ebenfalls los, ging nach rechts ins nächste Bild und nahm aus der äußersten rechten Kiste ein Gewehr an mich. Jetzt war es an der Zeit, mit der Frau zu reden. Nathalia, so ihr Name, erzählte mir alles und begleitete mich fortan durch die vor uns liegenden Abenteuer.
Den Dinosaurier lenkte ich mit einem Schuß auf mich und kletterte auf die Plattform. Nach dem Kampf der beiden Saurier stieg ich wieder runter und erschoß den übriggebliebenen. Weiter rechts ballerte ich die Flugsaurier ab. Durch diesen Proviantnachschub verzog sich auch der Alligator wieder und der Weg war frei. Ich nahm den blauen Stein, benutzte ihn am Teleporter und befand mich daraufhin in einem Labyrinth.

1. Labyrinth:

Ich lief nach links auf die Platte, wodurch sich die andere Seite der Platte erhob. Nun konnte ich rüberspringen. Dann ging ich nach rechts, sprang in den Abgrund. Danach wieder nach oben, nach rechts, ließ mich in den Abgrund fallen und hielt mich an der nächsten Plattform mit der Shifttaste fest. .Das grüne Tier schoß ich runter, sprang auf die andere Seite, bekämpfte den Krebs und kletterte nach oben.





1. Dschungel:

Ich hielt mich an der Liane fest, doch da ich zu leicht war, bat ich die Frau um Mithilfe. Dann kletterte ich auf das Podest, schnitt die Liane ab und war somit auf der anderen Seite. Den Dinosaurier erschoß ich. In diesen Teleporter mußte ich nicht gehen, da man im folgenden Labyrinth nur seine Energie aufladen konnte. Also stellte ich mich auf die Säule, prompt kam ein Dinosaurier an. Als ich wieder runter ging, drehte sich der Dinosaurier um und lief ins nächste Bild, wo er sich mit einem anderen Dinosaurier anlegte. Wir folgten ihm und erschossen den Gewinner dieses kleinen Kampfes.

Der Fluß:

Ich ging zum Fluß und unterhielt mich mit Nathalia darüber, wie wir denn auf die andere Seite rüberkommen sollen. Sie gab mir den Tip, einen kleinen Dinosaurier als Köder zu beschaffen, den ich auch im linken Bild fand. Ich band ihn an der Liane am Fluß an, schnitt die Liane durch und Nathalia bewegte die Liane hin und her. Als das Krokodil nach dem Köder schnappte, schoß ich. Dadurch konnten wir beide auf die andere Seite gelangen.

Andere Seite vom Fluß:

Ich lenkte die Dinosaurier in eine andere Richtung und sprang auf die Plattform. Der große Dino verfolgte die anderen und stampfte mir so rechts den Urwald frei. Ich traf auf einen weiteren Teleporter, den ich wieder mit dem blauen Stein benutzte.

2. Labyrinth:

Ich erschoß die Spinne im Netz, ging nach oben und nach rechts (mit der grünen Kugel konnte ich meine Energie wieder auffüllen). Danach weiter nach oben, wo ich einen Krebs erlegte. Mit Anlauf ging es über den großen Abgrund, hinter dem ein Skorpion auf mich wartete. Ich erschoß ihn, ging nach rechts, nach oben, sprang dann links über den Abgrund und befand mich so wieder am Teleporter.

3. Dschungel:

Auf dem Berg, auf dem ich mich befand, ging ich ganz nach rechts sprang aber nicht hinunter, sondern wartete, bis der Dinosaurier unter mir war und sprang über ihn hinweg. An der Brücke holte ich die Vögel runter und ging weiter nach rechts. Nathalia kletterte auf die Plattform, während ich einen harten Kampf mit zwei kleinen Dinosauriern zu bestehen hatte. Nachdem dies geschafft war, benutzte ich rechts mit dem blauen Stein einen weiteren Teleporter.

3. Labyrinth:

Ich ging die ganze Zeit nach links unten und hob den Haken auf. Danach kletterte ich ganz nach rechts oben, bekämpfte das Getier und trat danach auf einen losen Stein, der dadurch ganz nach unten fiel. Ich beeilte mich, ganz nach unten zu kommen und mit Hilfe des eben losgetretenen Steines, auf den ich draufsprang, über die Lava auf die andere Seite zu gelangen, wo erneut ein Teleporter auf mich wartete.



4. Dschungel:

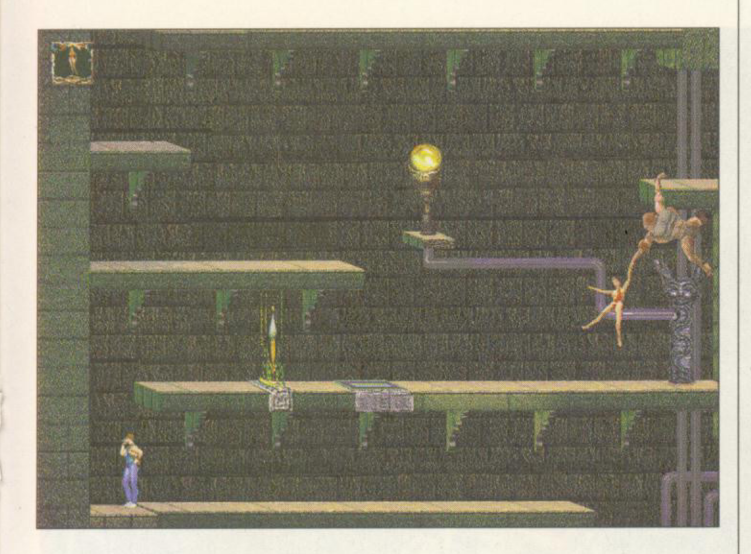
Ich erlegte die beiden Dinosaurier, ging nach rechts ins nächste Bild und erledigte weitere drei Stück von ihnen. Links holte ich mein Prinzeßchen zurück und ging mit ihr wieder ganz nach rechts, bis wir bei der großen Schlucht ankamen.

Die Schlucht:

An der Schlucht erschoß ich die Vögel und kletterte runter. In der Schlucht saß ein Vogel in seinem Nest, aus dem ich ihn verjagte. Der Vogel flog eine Runde und griff sich Nathalia. Also schoß ich ihn ab, woraufhin beide ganz nach unten in die Schlucht fielen. Ich kletterte abwärts, schnitt mit dem Messer die Liane durch und benutzte sie mit dem Haken. Wir betraten das Floß und fuhren auf die andere Seite des Flusses.

In der Höhle:

Bevor es in die Höhle ging, sprach ich mit Tauron und erhielt im Tausch gegen den Teleporterstein eine rote Kugel. Da es in der Höhle sehr dunkel war, redete ich auf Nathalia ein, die daraufhin von der Feuerstelle eine Fackel mitnahm. Im Inneren erschoß ich die beiden Monster und ein paar Fledermäuse und ging danach weiter nach rechts, bis ich ein Gesicht in der Wand sah. Ich sprang darauf, wodurch sich der Mund öffnete und ich Nathalia anwies, die Fackel in den Mund zu werfen. Wir gingen zurück zu der Stelle, wo ich die Fledermäuse erschossen hatte, kletterten dort hoch und gingen nach rechts. Dort bekamen die nächsten Flattermänner eine Ladung Blei ab. In die Statue steckte ich die rote Kugel und blockierte somit die Falltür. Dadurch konnte ich weitersteigen und meinen Energievorrat wieder auffüllen. Ich nahm die Kugel wieder mit und ging zurück ins Bild mit dem Gesicht an der Wand, kletterte nach oben und steckte in die nächste Statue die rote Kugel. Wir gingen ganz nach oben, nebenbei noch vier Dinosaurier erlegend, und benutzten an der Statue, an der sich links daneben eine Falltür befindet, erneut die rote Kugel. Sobald Nathalia drüber war, nahm ich die Kugel wieder an mich und benutzte sie ganz oben an der Falltür ein letztes mal. Draußen angelangt, schoß ich das Horn von der Statue, wodurch der Dinosaurier erschrak und anschließend verschwand. Weiter rechts hatte ich es mit zwei berittenen Wächtern zu tun, die aber ebensowenig ein Problem waren, wie ihre darauffolgenden Kollegen, die zu Fuß unterwegs waren. Danach gingen wir in das wenig einladend aussehende Loch.



Unter der Ruinenstadt:

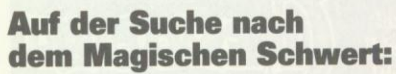
Ich betätigte den Hebel, um das Gitter zu öffnen, ging nach links und lud mich mit Energie auf (Nathalia stellte sich auf die grüne Bodenplatte). Weiter unten begab sich die Prinzessin erneut auf eine dieser grünen Platten, wodurch ich mich auf die andere Platte stellen konnte, bis Nathalia nachfolgte. Kurz darauf folgte nochmal das gleiche Prinzip, bei der übernächsten Schranke wurde Nathalia aber leider entführt. Ich mußte mich nun allein durchschlagen. Unten angekommen, legte ich den Schalter um, so daß sich das Gitter öffnete, betätigte den mittleren und danach wieder den oberen Schalter. Ein weiteres Gitter ging auf und ich konnte auch den unteren Schalter betätigen. Links schaltete ich den Wächter aus, dann wieder ein Schalter folgte und unten nochmal einer. Dadurch ließ ich Dinosaurier frei, die mir die Arbeit abnahmen und weiter rechts für mich den Bogenschützen erledigten. Nun ging es weiter, oben links wartete ein Wächter. Nach dessen Ableben war wieder ein Schalter dran, weiter unten dann ein zweiter, wodurch ich ganz nach oben gehen konnte. Dort befand sich eine Brücke, die ich erklomm, nach links ging und zuerst den rechten und dann den linken Schalter betätigte. Zurück zur Brücke, Schalter umgelegt, wieder Maschinenraum, schalter umgelegt und endlich war die Brücke geschlossen. Nach der Brücke ging ich nach links, beseitigte den Wächter, weiter nach oben bis zur nächsten Brücke, wieder ein Wächter, rollte nach links ins nächste Bild, legte den Schalter um und bestieg die soeben geschlossene Brücke. Ich öffnete das Gitter, erledigte einen Wächter, mußte aber nochmal ganz zurück in den Maschinenraum und dort den linken Schalter betätigen, um ganz nach oben ins Freie zu gelangen.



Auf der Suche nach der Frau:

Draußen angelangt, beseitigte ich einen mit einer Axt bewaffneten Wächter, ging durch das Tor weiter nach rechts und erledigte einen weiteren Wächter. Ganz rechts ging es nur nach oben. Ich lockte die Bogenschützen an, indem ich mich auf die mittlere Plattform stellte und erschoß sie dann. Weiter oben ging es wieder ins Freie und bald darauf durch das nächste Tor. Hinter der Holzbrücke erledigte ich zwei Wachen, ging nach unten, dann nach links, kletterte durch die offene Brücke, erschoß die Wache und nahm ihr das Schlüsselbund ab. Zurück an der Holzbrücke, nahm Anlauf und sprang darauf, was sie zum Einsturz brachte. Unten beseitigte ich einen Wächter und befreite meine geliebte Nathalia mit dem Schlüsselbund. Weiter oben legte ich den Schalter um und wir ging rechts wieder nach draußen.





Auf der Suche nach dem Magischen Schwert:

Ich nahm den unteren Eingang, kletterte nach unten und fiel ins Wasser, schwamm nach rechts und stieg aus dem Wasser. Ich ging nach links, schloß die Brücke und begab mich links wieder ins Freie, nahm den oberen Eingang und erschoß rechts den Wächter. Den Schalter legte ich um, wodurch sich auch die zweite Brücke schloß. Weiter rechts erledigte ich zwei weitere Wachen und holte über den unteren Weg Nathalia ab. Sollte sie nicht zu finden sein keine Panik, sondern einfach weiterspielen. Wieder im Freien, ging ich nach rechts und nahm den oberen Eingang, nachdem ich mich zuvor eines weiteren Wächters entledigt hatte. Ich ging nach rechts, nach unten, nach links und öffnete ein paar Wächter später die linke der beiden Brücken. Mit Nathalia mußte ich jetzt wieder ganz außen herum laufen, um mit ihr die Brücke hinunterklettern zu können. Ich erschoß einen Wächter, legte den Schalter um und weiter ging's nach unten. Wir betraten eine Plattform, wodurch ein Gitter aufging und wir hineinkriechen konnten. Wir trafen jedoch auf ein unüberwindliches Spinnennetz, weshalb wir zurückgingen und die ganze Prozedur nochmal mit der zweiten Brücke durchführten. Unter der Brücke stand eine Statue. Als ich zu ihr hinging tauchte plötzlich Tauron auf und bat mich, einige Freunde von ihm zu befreien. Tauron teleportierte mich ins Gefangenenlager, wo ich nach rechts ging, die beiden Wachen tötete und die Gefangenen mit dem Schlüsselbund befreite. Nach dem Zurückteleportieren trifft man wieder auf Nathalia, falls sie vorher nicht wieder gefunden wurde. Von Tauron bekam ich als Dankeschön ein tolles Schwert, das ich mir links holte, indem ich Nathalia auf die Plattform stellte. Mit dem Schwert ging es zurück zur ersten Brücke, wir kletterten hinunter und konnten mit dem Schwert das Spinnennetz zerstören.



Die Unterwelt:

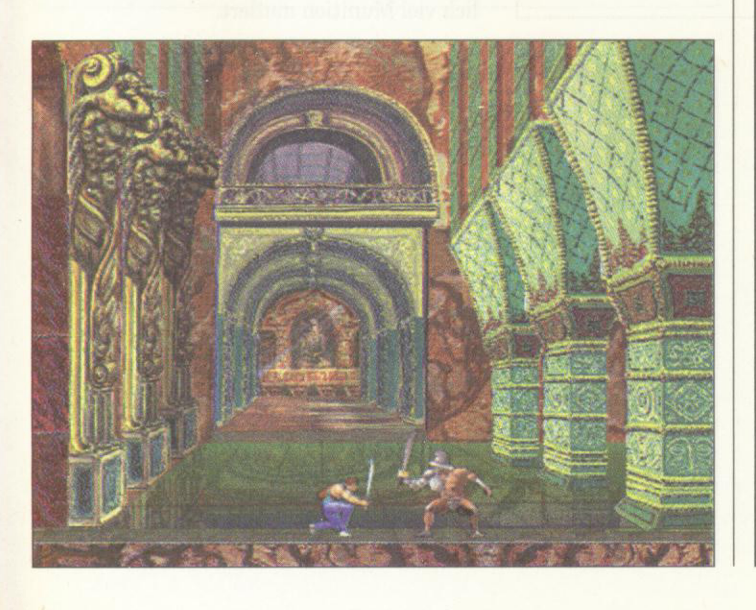
Ich ging nach links, erschoß die Spinnen, ging dann nach unten und schoß die Eier mitsamt dem dazugehörigen Inhalt kaputt. Die große Heuschrecke erledigte ich, indem ich die Steinspitze über ihrem Kopf runterschoß und Sie somit aufspießte. Weiter links erledigte ich die Skorpione, ging weiter und stellte Nathalia auf die Blume. Ich schnitt den Stiel unten an der Blume ab, wodurch Nathalia hochkatapultiert wurde. Ich schwamm links ans andere Ufer, schoß ein paar Eier kaputt und gelangte so zur nächsten Blume, auf die ich einen Stein warf. Ich schnitt wieder unten den Stiel ab, wir gingen auf die Blume und ich entfernte den Stein von der Blume. Oben angekommen, gingen wir zum goldenen Vogel und redeten miteinander, so daß Nathalia wegteleportiert wurde. Ich ging nach unten zum Wassers und tauchte nach unten, nach links und nach oben zu einer Plattform, wo ich Luft holen konnte. Auf der linken Seite der Plattform tauchte ich wieder ab, schnitt im linken Bild von der Blumenformation drei Stengel durch und tauchte zur Sauerstoffversorgung zurück zur Plattform. Beim erneuten Tauchgang begab ich mich zu der Stelle, wohin die Blumen aufgestiegen sind, wo ich auch Nathalia wiedertraf.

Der Flug zur Stadt:

Ich kletterte über die Steinsäule und lockte den Dinosaurier aus der Höhle. Jetzt ging ich auf die Steinsäule und wartete, bis er mit dem Schwanz zuschlägt. Die zwei losgeschlagenen Steinbrocken schmiß ich auf die Blume und schnitt auch den vierten Stiel durch. Nachdem wir beide auf der Blume waren, schmiß ich die Brocken wieder runter, wodurch wir abhoben. Das Fluggerät steuert man mit den Cursortasten auf und ab, bis einen der Wind nach links trägt (meistens ganz nah am Boden). Die zwei Gegner erledigte ich mit dem Schwert und ein paar Bil-

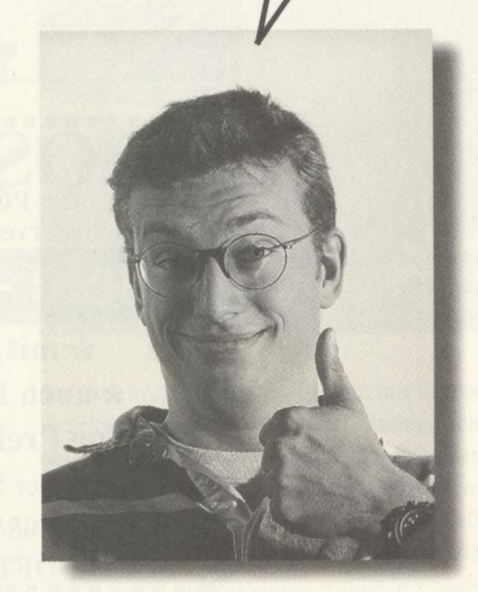
der weiter links, traf ich auf einen schwer verwundeten Soldaten, der beim sterben einen Schlüssel hinterließ. Wir gingen zurück zur Blume und schwebten nach unten, soweit es ging. Nach dem Sprung gingen wir nach links durch das große Tor.

Der Palast des Königs:
Das Tor schloß ich mit dem Schlüssel vom verstorben Soldaten auf. Ich ging nach links und legte den Schalter um, der das Gitter öffnete. Obenrum ging ich zurück zum Ei, das ich durch das offene Gitter in die Lava schob. Das Gitter machte ich wieder zu, um Nathalia das Weiterkommen zu ermöglichen. Am nächsten Lavaloch schoß ich von unten das rechte Ei kaputt, machte einen Riesensatz auf die andere Seite und zerstörte auch noch das zweite Ei. Ich ging nach oben, wo ich einen Wächter traf, dem ich meine Schwertkampfkunst demonstrierte. Weiter links war ein Brunnen, den ich mit dem Schalter zum Versiegen brachte. Nun konnte ich auf die andere Seite springen und den nächsten Schalter, der für die Brücke ist, umlegen. ich kletterte die Brücke runter, betätigte den nächsten Schalter und konnte jetzt nach rechts gehen. Den Wächter tötete ich mit dem Schwert, legte den Schalter um, ging nach rechts und kam so wieder zu Nathalia, mit der ich den ganzen Weg bis zur Brücke wieder zurückging. Ich schloß die Brücke, ging drüber und legte unten den Schalter um, so daß oben das Gitter zuging. Nathalia stellte sich wieder auf die Plattform, ich ging nach oben und bekam es dann mit mehreren, ziemlich zähen Schlangenmenschenwächtern zu tun. Als Krönung folgte noch der Herrscher der Schlangenmenschen , den ich zweimal erledigte und somit Nathalias Vater, den rechtmäßigen König, vor dem Tod rettete.



Hexerei

Auch diesen Monat zeigt sich mal wieder, daß vom Sportspiel bis zum Action-Adventure kein Genre von den emsigen Hex-Jägern verschont bleibt.



Dime City

Reinhard Gottschau aus Balve hilft allen am Hungertuch nagenden Hobbyverbrechern mit ein paar Extrakröten aus der Patsche. Zu Beginn des Spiels besitzt Ihr 1.500.000 Mark legal und 500.000 Mark schwarz. Diese Summen in Hex umrechnen (16 E3 60 und 07 A1 20), das Spiel abspeichern und den Spielstand (DIME\SAVEGAME.*) in einen Hex-Editor laden. Die betreffenden Zahlenreihen stehen verkehrt herum in der Datei (16 E3 60 = 60 E3 16 und 07 A1 20 = 20 A1 07). Diese beiden Zahlenfolgen jeweils mit FF FF FF überschreiben und die Datei abspeichern. Nachdem das Spiel wieder mit dem manipulierten Spielstand geladen ist, seid Ihr im Besitz von je 16.777.215 Mark an Schwarzgeld und legalem Geld.

Crusader

Wem bei der "angepaßten" deutschen Version zuwenig Action im Spiel ist, der kann mit der Hexerei von Alexander Mannsfeld aus Metzingen dem englischensprachigen Original nacheifern. Einfach die Datei CRUSADER.EXE aus dem Hauptverzeichnis in einen Editor laden und diese kleine Änderung durchführen:

```
000E3760 XXXX XXXX XXXX XXXX XXXX XXXX XXXX XXXX    GAME COMPILE=1.VI
000E3770 XXXX XXXX XXXX XXXX XXXX XXXX XXXX XXXX    OLENCE=0.V1.07.
000E3880 XXXX XXXX XXXX XXXX XXXX XXXX XXXX XXXX    -?.-u.-debug.-se
```

Violence=0 auf Violence=1 setzen

Worms

Björn Krüger aus Hamburg schickte uns einen ganz und gar nicht wurmstichigen Tip, der allerdings nur in der Demoversion funktioniert (wirklich schade):
Mit einem bewaffneten Wurm auf eine Mine springen und dabei die Spacetaste gedrückt halten, bis er in der Mine gelandet ist. Schon ist der ganz gewöhnliche Regenwurm in einen unsterblichen Killerwurm mit unendlich viel Munition mutiert.

Der Druidenzirkel

Von Andreas Westmeier kommt ein Cheat zu Attics (bzw. Sir-Techs) Druidenzirkel, der die meisten Probleme beseitigen sollte. Einen Spielstand (DRUID\SAVE.*) in den Hex-Editor laden und wie hier gezeigt ändern:

```
00000000: 78 56 34 12 61 6E 65 6C - 66 66 00 00 00 00 00 00
00000010: 00 00 00 00 66 66 00 00 - 66 66 00 00 66 66 00 00
00000020: 66 66 00 00 66 66 00 00 - 66 66 00 00 00 00 00 00
00000030: 66 66 00 00 00 00 00 00 - 00 00 00 00 00 00 00 00
```

Die unterstrichenen Werte NICHT verändern, Euere eigenen Zahlen gegen die 66er austauschen.



Warcraft II

Steffen Schomberg aus Oberreifenberg war der Erste einer ganzen Flut von Einsendungen mit den internen Cheatcodes von Warcraft II. Um die Cheats zu aktivieren die Returntaste drücken, den Begriff eintippen und dann erneut auf Return. Codes mit einem Fragezeichen funktionieren nur manchmal bzw. nur mit einer bestimmten Programmversion.

NOGLUES	Schaltet die Fallen aus (Runensicherung)
ON SCREEN	Zeigt die komplette Karte ohne "fog of war"
SHOWPATH	Zeigt die komplette Karte mit "fog of war"
MAKE IT SO	Einheiten/Strukturen werden deutlich schneller gebaut
GLITTERING PRIZES	10000 Gold, 5000 Bauholz, 5000 Öl
VALDEZ	5000 Öl
SPYCOB	5000 Öl
HATCHET	Bäume werden mit nur zwei Axthieben gefällt
IT IS A GOOD DAY TO DIE	Macht alle Einheiten unbesiegbar und deutlich stärker
TITLE	Aktiviert/Deaktiviert den Cheatmodus
FASTDEMO	Die Demo-Kampfsequenzen laufen schneller ab
DAY	Auf der ganzen Karte wird es Tag
UCLA/NETPROOF	Sinnlose Spielereien
? TEXAS	5000 Öl
? YOU OWE ME	Beendet das Spiel
? GO BERZERK	Unverwundbarkeit
? ECSTASY	Sieg
? VERY COSMIC	Extra Stärke/Panzerung für die Einheiten
? END THE PAIN	Der Gegner verliert
? THERE CAN ONLY BE ONE	Ruft die Endanimation auf

Wetlands

Ebenfalls von Andreas Westmeier stammt eine Hilfe für diejenigen, die bei dem nicht gerade leichten Unterwasserepos frühzeitig absaufen. Um in den gewünschten Level zu gelangen einen Spielstand (entspricht dem Spielernamen) in den Hex-Editor laden, der ungefähr so aussehen sollte:

00000000: 01 **01** 00 00 00 00 00 00 - 00 00 00 00 00 00 00 00
00000010: 00 00 00 00....

Anstatt der zweiten 01 (fett gedruckt) bei der Hex-Adresse 00000000 könnt Ihr jetzt einen Wert von 01 bis 06 eintragen, je nachdem, welchen Abschnitt Ihr besuchen wollt.

NHL Hockey '96

Eine wahre Fundgrube für Hex-Fans ist der Tip von Marc Podding aus Nickenich zu NHL Hockey ´96. In der Datei NHL96\DATA\KEY.DB sucht man sich den Spieler heraus, der ein bißchen frisiert werden soll, z.B. Mario Lemieux von den Pittsburgh Penguins. Die Hex-Datei sieht dann ungefähr so aus:

KEY.DB
00006E60: 48 C8 59 00 11 **42 43** 4D - 61 72 69 6F 00 00 00 00 H+Y.BCMario...
00006E70: 00 00 00 00 00 00 00 4C - 65 6D 69 65 75 78 00 00 ......Lemieux..
00006E80: 00 00 00 00 00 00 00 00 - **F2 22** 00 00 90 42 00 00 ...._"..ÈB
00006E90: **36 4E** 00 00 31 37 36 36 - 31 37 36 36 4C D2 4E 00 6N..17661766L-N

Die 42, das zweite Byte vor dem Vornamen, ist die Nummer des Spielers in hexadezimaler Schreibweise, in dezimaler ist es die 66. Das erste Byte vor dem Vornamen, das C, steht für die Position des Spielers, hier für Center. Entsprechend könnt Ihr hier auch ein L, R, G oder D eintragen. Genau unter dem Nachnamen findet man den Offset, hier F2 22, der Attribute in der Datei NHL96\DATA\ATT.DB. Diese beiden Bytes vertauschen, um an die richtige Stelle zu gelangen, in diesem Fall 22 F0. Das zweite fettgedruckte Bytepaar, hier 36 E4, steht für die Adresse der Spielerstatistik in der Datei NHL96\DATA\SEA.DB. Auch diese beiden Bytes vertauschen.

ATT.DB:
000022F0: 05 08 **01 0A 0C** 0A **0C 05** - **0F 0F** 0A **0F 0F 00 07 00**
00002300: **0A** 16 07 00 14 **0D 07** 01 - 0A 0C 09 0A 0A 0F 0C 0A

In der Datei ATT.DB gibt das dritte Byte des Offsets, hier wie gesagt 22 F0, die Stockhand des Spielers an (01 = rechts, 00 = links). Die folgenden 20 Bytes enthalten die Angaben zu den Eigenschaften der Spieler: 1. Speed, 2. Agility, 3. unbelegt, 4. Shot Power, 5. Checking, 6. Stick Handling, 7. Accuracy, 8. unbelegt, 9. Passing, 10. Offensive Awareness, 11. Defensive Awareness, 12. Aggressiveness, 13. Endurance, 14. Passing Bias, 15.-18. Unbelegt, 19. Face Offs, 20. Fighting
Als Werte könnt Ihr alles zwischen 00 und 0F eintragen.

SEA.DB:
00004E30: 00 00 00 00 00 00 **51 00** - **3E 00 1A 00 58 00 04 00**
00004E40: **07 00 18 00 BD 01 5A** 00 - 00 00 00 00 00 00 00 00

Das erste Byte ab dieser Adresse, hier 4E 36, beinhaltet die Zahlen der Spiele. Die beiden nächsten Bytes (00 3E) stehen für die geschossenen Tore, die Bytes 4 und 5 (00 1A) für die Assists und die beiden folgenden Bytes (00 58) für die erreichten Scorepunkte. In den Bytes 8 und 9 (00 04) steht die Anzahl der geschossenen Power-Play-Tore, in den beiden folgenden (00 07) die der Shorthanded Goals. Die zwei nächsten (00 18) beinhalten die bereits abgesessenen Strafminuten, und die zwei letzten enthalten erstens (00 BD) die Tordifferenz (+/-) und zweitens (01 5A) die Zahl der Torschüsse. Übrigens: Nächsten Monat gibt es Tips zum Editieren der Mannschaften.





Grand Prix Manager

Die umfangreichen Hex-Manipulationen von Gerd Großmann aus Memmingen stehen in keinem FIA-Regelbuch und sind deshalb als legal anzusehen. Mit einem Hex-Editor einen Spielstand hernehmen und los geht's:

Geld:
Bei Adresse 0A8A-0A8D den Wert 0065 CD1D eingeben, das sind ca. 500000000 $

Elektronische Fahrhilfen:
04F0: Aktive Radaufhängung
04F1: Traktionskontrolle
04F2: Turbolader
04F3: Fahrerkommunikation
04F4: Rennwagenkamera
04F5: Halbautomatisches Getriebe
04F6: Automatikgetriebe
04F7: Wagensteuerungssoftware
04F8: ABS
Dabei gilt folgendes:

Level 1 = 0A	Level 2 = 14
Level 3 = 1E	Level 4 = 28
Level 5 = 32	Level 6 = 3C
Level 7 = 46	Level 8 = 50
Level 9 = 5A	Level 10 = 64

Für die weiterentwickelbaren Systeme ist eine ganze Zeile reserviert:
05A0: Elektronik
05B0: Kühlsystem
05C0: Getriebe
05D0: Aufhängung
05E0: Bremssystem
05F0: Übertragung
0600: EMS
0610: Lenksystem
0640: Tank (braucht nicht verändert zu werden)
0650: Seitenkästen
0660: Luftkästen
0670: Frontflügel
0680: Heckflügel
0690: Abgestuftes Unterteil
06A0: Schürze
06B0: Flügelblätter
06C0: Bugkonus
Besitzt Ihr zum Besispiel drei EMS-Teile, sieht die Zeile so aus:
00 01 02 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10
Nun die Zeile wie folgt ändern:
00 01 02 03 04 05 06 07 08 09 0A 0B 0C 0D 0E 0F
Bei den Teilen für das Wagenäußere gibt es zwar bis auf die Luftkästen keine 16 Stufen, aber die Prozentwertung steigt



HINT-BOOKS

Probleme bei Rollenspielen ?

Bei uns erhalten Sie **Komplettlösungen** (incl. Plänen und Erläuterungen) für (fast) alle neuen Adventure - und Rollenspiele. Zum Beispiel zu:

Alone in the Dark 1 & 2
Alone in the Dark 3
Amberstar / Ambermoon
Beneath a steel Sky
Betrayal at Krondor
Bioforge / Buried in Time
Command & Conquer
Conspiracy & Redhell
Crusader
Daug. of Serp. & the Scroll
Discworld / Dragon Lore
Dungeon Master 1 oder 2
Elvira 1 & 2 / Erben der Erde
Eye of the Beholder 1, 2 od. 3
Flight of the Amazon Queen
Gabriel Knight / Goblins 1 & 2
Jagged Alliance
Heimdall 1 & 2
Höhlenwelt / Inca 1 & 2
Indiana Jones 3 oder 4
Ishar 1, 2 oder 3
King`s Quest 5 & 6

King's Quest 7 / Lands of Lore
Legend 1 & 2
Legend of Kyrandia 1, 2 oder 3
Leisure Suit Larry 1, 5 & 6
Little Big Adventure
Maniac Mansion 1 & 2
Menzoberranzan / Myst
Might and Magic 3, 4 oder 5
Monkey Island 1 & 2
Panzer Gener./ Phantasmagoria
Police Quest 3 & 4
Pr. of Ice / Quest for Glory 3 & 4
Ravenloft 1 oder 2
Sam + Max / Schatz im Silbers.
Simon the Sorcerer 1 & 2
Space Quest 4 & 5 oder 6
Star Trek 1 & 2 oder Next Gen.
DSA 1 oder 2 - 24.80 DM
Ultima 7/1 oder 2 oder Ultima 8
Ultima Underworld 1 oder 2
Vollgas / Woodruff
Wizardry 6 oder 7

NEUHEITEN:
Anvil of Dawn
Alien Odyssey & Creature Shock
Aliens
Archibald Applebrook
Battle Isle 3
Bermuda Syndrom
Chewy -Esc from F 5
The Dig
Druid
Die 5 Musketiere
11th Hour & 7th Guest
Frankenstein
Mission Critical
Rebel Assault 1 & 2 & Wetlands
Riddle of Master Lu
Shanara
Stonekeep
Talisman
Torins Passage
Warcraft 2

Dies ist nur ein kleiner Auszug aus unserem reichhaltigen Angebot. Fordert unsere Gesamtliste zum Preis von 1 DM an. Preis für eine Lösung jetzt nur noch **15** DM plus Nachnahme 10 DM (Ausland 25 DM) bzw. 5 DM bei Vorkasse . Bei Bestellungen ab 60 DM entfallen die Nachnahmekosten. Druckfehler, Irrtümer und Preisänderungen behalten wir uns vor.

Magic Line c/o Markus Müller, Nordbahnstraße 11, 13409 Berlin
Tel/Fax: 030/4911785
oder Tel: 0172/3911072

Hint Shop

Codes, Tips & Tricks,
Lagepläne und Lösungshilfen
für viele Spiele

Inh.: Christian von Mellenthin
Am Hollerbroch 36
51503 Rösrath
Tel: 02205.910313
Fax: 02205.910314
BTX: MELLEN#

Unsere Hefte sind auch bei anderen Händlern erhältlich. Fordern Sie die Liste der Händler an.

Alle Lösungen incl. Pläne, Hotline-Service, Versandkosten und 24 Std. Service.
Pro Lösung **nur 19,95 DM.** Pro Sammelheft **nur 25 DM.**

Fragen Sie die Bestellannahme nach Neuheiten, da wöchentlich neue Lösungshefte erscheinen.
Händleranfragen erwünscht.

7'th Guest / **11'th Hour**
Al'Qadim / Alien Logic
Alone i. t. Dark 1 bis 3 (je)
Aliens / Amberstar
Anvil of Dawn
Archibald App. Adventure
Bermuda Syndrom
Big Red Adventure
Bioforge
Bloodnet / Bureau 13
Chewy - Esc von F5
Codes und Hexadressen
Command & Conquer 1
Congo / Creature Shock
Crusader - No Remorse
Cyberia
Daedalus Encounter

Dark Sun 1 + 2 (je)
Death Gate
Dig, The
Discworld / Dragon Lore 1
Dragonsphere / Dreamweb
Druidenzirkel (The Druid)
Dungeon Master 1 + 2 (je)
Ecstatica / Erben der Erde
Elder Scrolls-Arena
Fade to Black
Flight o.t. Amazon Queen
Frankenstein
Gabriel Knight 1 + 2 (je)
Goblins 1 bis 3 (je)
Guilty / Heimdall 1 + 2 (je)
Hell-A Cyberpunk Thriller
Höhlenwelt Saga Teil 1

Jagged Alliance
Jewels of Oracle
Journeyman Project 1+2(je)
King's Quest 1 bis 7 (je)
Knights of Xentar
Kyrandia 1 bis 3 (je)
Lands of Lore 1
Last Dynasty, The
Little Big Adventure
Lost Eden/Menzoberranzan
Mission Critical
Myst, Noctropolis
Orion Conspiracy
Phantasmagoria
Police Quest: SWAT
Prisoner of Ice
Privateer & Righteous Fire

Ravenloft 1 und 2 (je)
Rebel Assault 1 + 2
Riddle of Master Lu
Sam & Max / **Shannara**
Simon the Sorcerer 1+2 (je)
Space Quest 1 bis 6 (je)
Star Trek - T.N.G. "A F.U."
Stonekeep
System Shock
Talisman / Thunderscape
Time Gate:Knights Chase
Torin's Passage / Ultima 8
Ultima Underworld 1+2(je)
Vollgas (Full Throttle)
Wizardry 6 und 7 (je)
Woodruff and t. Schnibble
Zak McKracken

Sammelhefte:
Alone in the Dark 1 bis 3
Eye o.t. Beholder 1 bis 3
Goblins 1-3 / Ishar 1-3
King's Quest 1 bis 6
Kyrandia 1-3 / Larry 1-6
LucasArts Classic Adv.
(Indy 3, Monkey 1, Loom, etc.)
LucasArts Top Adventures
(Indy 4, Monkey 2, Maniac 1+2)
Might & Magic 3 bis 5
Police Quest 1 bis 4
Quest for Glory 1 bis 4
Space Quest 1 bis 5
Star Trek 1 und 2
Ultima 7-Teil 1+2 + Forge
Ultima Underworld 1 + 2

Wir führen über 250 Komplettlösungen. Fordern Sie die Gesamtliste an.

Distributor für **Österreich**
Kornfeld OEG - Oberlaaerstr. 16
1100 Wien - Tel/Fax: 0222/8174439

Distributor für die **Schweiz**
AHA CD-ROM Spiele - Postfach
3662 Seftigen - Tel/Fax: 033/457001

Discount - Versand

VERSANDADRESSE: S. Klein, Drosselstr. 23, 46487 Wesel

0281 - 530109

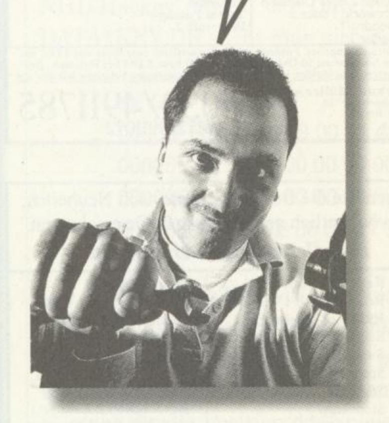
Bestellannahme Montag bis Freitag von 9.30 bis 18.30

CD - ROM

Titel		Preis
7thGuest	DA	19,99
11th Hour	DV	79,99
3 D Lemminge	DA	79,99
3 D Pinball	DA	59,99
5th Musketeer	DV	64,99
Aces over Europe	DV	19,99
Across the Rhine	DV	49,99
Albion	DV	74,99
Alien Odyssey	DA	64,99
Aliens	DA	69,99
Anvil of Dawn	EV	67,99
Apache Longbow	DV	66,99
Ascendancy	DV	74,99
Assault Rigs	DA	x64,99
Battle Isle 3	DV	74,99
Battle Race	DA	x74,99
Battle Team Classic	DV	24,99
Battlecruiser 3000 AD	DV	59,99
Beneath t.Steel Sky	DV	19,99
Bermuda Syndrom	DV	69,99
Bleifuß	DV	49,99
Braindead 13	DV	59,99
Bureau 13	DV	19,99
Championship Pool	DA	29,99
Caesar 2	DV	74,99
Carrier Strike Force	DV	69,99
Chewy ESC von F5	DV	64,99
Civilization	DV	34,99
Command Aces o.t.Deep	DV	69,99
Command&Conquer	DV	79,99
Command&Conq.Data	DV	29,99
Conquerer AD 1086	DV	69,99
Creature Shock	DV	x19,99
Cronomaster	DA	x69,99
Crusader No Rem.	DV	74,99
Cyberia 2	DV	x74,99
Cybermage	DV	74,99
Daggerfall	DV	x79,99
Darker	DA	x69,99
Das schwarze Auge 1	DV	39,99
Dawn Patrol	DV	24,99
Day of Tentacle	DV	29,99
Death Gate	DA	x69,99
Der Druidenzirkel	DV	59,99
Der Planer 2	DV	69,99
Der Seelenturm	DV	67,99
Destruction Derby	DA	84,99
Die Siedler 1 /jetzt CD	DV	29,99
Die Siedler 2	DV	74,99
Dune 2	DV	29,99
Dungeon Keeper	DV	84,99
Dungeon Master 2	DV	79,99
Earth Worm Jim	DV	62,99
Entomorph P.o.t.D.	DA	69,99
Extreme Pinball	DA	52,99
FIFA Soccer 96	DV	74,99
Fighter Duell	DA	64,99
Flight o. Amaz.Queen	DV	74,99
Flugsimulator 5.1	DV	99,99
Form. One Gr.Prix 1	DA	34,99
Form.One Gr.Prix 2	DV	94,99
Frankenstein T.t.E.o.t.	DV	84,99
Fritz 4 Schach	DV	119,99
FX - Fighter	DA	72,99
Gabriel Knight 2	DA	69,99
Gabriel Knight 2	DV	x79,99
Gene Wars	DV	x74,99
Gobliins Teil 1+2	DV	19,99
Grand Prix Manager	DV	79,99
Hell	DV	24,99
Heroes of Might&Mag.	DV	72,99
History Line 14 -18	DV	29,99
Hugo 3	DV	64,99
Indy Car Racing	DA	19,99
Indy Car Racing 2	DV	69,99
Imperium Romanum	DV	74,99
Inca 1	DV	19,99
Jagged Alliance	DV	79,99
Johnny Bazookaton	DA	x64,99
Jurassic Park	DV	19,99
Kings Quest 7	DV	76,99
Kyrandia 3	DV	x19,99
Lemminge 1 + 2 / Angebot - solange Vorrat reicht	DA	24,99
Lost Eden	DV	69,99
Lost in Time	DV	19,99
Mad TV 2	DV	69,99
Made in Germany :	DV	59,99
o Anstoss		
o Battle Isle 2		
o Das schw. Auge 2		
Magic Carpet 2	DV	74,99
Mechwarrior 2	DV	72,99
Mechwar. 2 Data	DA	39,99
Metal Lords	DV	x77,99
Micromasch. 2 Edition	DV	47,99
Mission Critical	DA	69,99
Monopoly	DV	59,99
Myst / voll deutsch	DV	62,99
NASCAR Racing	DA	x24,99
Nascar Track Pack	DA	39,99
NBA Jam Tournem.	DA	79,99
NBA Live 96	DA	77,99
Need for Speed	DV	74,99
NHL Hockey 94	DA	29,99
NHL Hockey 96	DV	74,99
Panzergeneral 2	DA	67,99
PGA Tour Golf 96	DA	74,99
Phantasmagoria	DV	76,99
Pinball Illusions	DA	56,99
Pinball Wizzard 2000	DA	67,99
Pitfall	DV	69,99
Pole Position 3,5"	DV	79,99
Police Quest -SWAT	DA	69,99
Police Quest -SWAT	DV	i.V.
Privateer + Data	DA	29,99
Pro Pinball-The Web	DA	49,99
Psycho Detective	DA	72,99
Psycho Pinball	DV	64,99
Quest for Fame	EV	84,99
RAN Soccer	DV	69,99
RAN Trainer 2	DV	69,99
Raven Project	DV	57,99
Raymann	DA	69,99
Rebel Assault	DV	29,99
Rebel Assault 2	DA	67,99
Red Ghost	DV	x77,99
Return to Zorck	DV	29,99
Riddle of Master LU	DV	x79,99
Ridge Racer	DV	x49,99
Ripper	DV	x79,99
Rivers of Dawn	DV	x64,99
Schleichfahrt	DV	x74,99
Sea Legends	DV	72,99
Sens.World o.Soccer	DV	69,99
Shannara	DV	69,99
Shellshock	DV	x74,99
Shivers	DA	74,99
Silent Hunter	DV	x72,99
Sim City 2000 Compil.	DV	84,99
Sim City Enhanced	DV	19,99
Sim Isle	DV	77,99
Sim Tower	DV	69,99
Sim Town	DV	64,99
Simon t. Sorcerer 1	DV	29,99
Simon t. Sorcerer 2	DV	69,99
Soccer Kid	DV	19,99
Space Marines	DV	74,99
Space Quest 4	DA	19,99
Star Gate	DV	x44,99
Star Trek 1 / 25thAnni	DV	24,99
Star Trek 2	DV	x24,99
Star Trek 3/Final Unit	DV	94,99
Star Trek 4/Gener.	DV	i.V.
Steel Panther	DV	67,99
Stonekeep	DA	79,99
Stonekeep	DV	x84,99
Strike Com.+alle Data`	DA	29,99
Syndicate 2 / Wars	DV	i.V.
Syndicyte 1 +Data	DV	29,99
System Shock	DV	29,99
Teamchef	DV	x79,99
TerminaterFutureShoc	DV	72,99
TFX	DV	29,99
TFX 2000 Eurofight.	DV	79,99
The Dig	DA	59,99
The Dig	DV	i.V.
Theme Park + Transport - Tycoon	DV	52,99
This means War	DV	84,99
Thunderhawk 2	DV	74,99
Thunderscape	DV	64,99
Tie Fighter SVGA	DA	67,99
Tilt	DV	52,99
Time Gate	DV	74,99
Torin´s Passage	DV	77,99
Transp. Tycoon del.	DV	79,99
Trivial Pursuit	DV	69,99
UFO + Master o.Orion	DV	39,99
Ultima 7 Compilation	DA	29,99
Ultima Underw. 1+2	DA	29,99
Vollgas	DV	77,99
Warcraft 2	DV	69,99
Warhammer/Dark Crus	DV	67,99
Werewolf vs.Comanche	DV	69,99
Westwood Compilation:	DV	69,99
Willi Lembkes Manage	DV	59,99
Wing Com.2+Data	DA	29,99
Wing Commander 4	DV	99,99
Wipeout	DA	84,99
Woodruff / Gobliins 4	DV	69,99
Worms	DV	59,99
WWF 2 Wrestlem.	DA	79,99
X-Wing/deutsch	DV	69,99
Z	DV	x69,99
Zone Riders	DA	64,99
Gravis Analog Pro		49,99
Gravis Game Pad		34,99
Microsoft Sidewinder		87,99
Log.Wingmann extrem		87,99

Versandkosten:
Bei Vorkasse 7,99DM (Euroscheck bis 400,- DM)
Bei Nachnahme 10,90 DM +Nachnahmegebühr
Abkürzungen:
DV = deutsche Version
DA = deutsche Anleitung
X = War bei Redaktionsschluß nicht am Markt
Irrtümer vorbehalten.

ERSTE HILFE



Eines der wichtigsten Zubehörteile des gut ausgestatteten Spiele-PCs behandeln wir diesen Monat ausführlicher: den Joystick. Darüber hinaus gibt es von unserem Fachmann Thomas weitere Antworten auf Fragen rund ums Thema Hardware.

Joystick: Digital oder analog?

Eigentlich bin ich der Meinung, daß man mit einem 20 bis 30 Mark Joystick genau soviel anfangen kann, wie mit einem 100-Mark-Stick. Seit aber nun mein dritter billiger Joystick anfängt Probleme zu machen, überlege ich mir ernsthaft mal tiefer in die Tasche zu greifen. Mein bisheriger Joystick, ein analoger 4-Button-Stick, ist gerade mal neun Monate alt und trotzdem fängt der Knüppel an, sich leicht ein paar Millimeter hin- und herzubewegen, ohne daß man ihn berührt. Der Stick läßt sich nicht mehr 100% fest fixieren und wackelt dauernd, auch wenn ich gar keine Kommandos geben will. Ich habe gehört, daß man das auch als "Driften" bezeichnet, und daß dieses Symptom bei billigen Sticks oft auftaucht. Da Spiele, die sich sehr sensibel auf den Joystick einstellen, so praktisch unspielbar werden, weil zum Beispiel das Raumschiff ständig ungewollt nach links oder rechts zuckt, muß wohl oder übel ein neuer Stick her. Nun meine Fragen:

1. Wo genau liegt der Unterschied zwischen einem digitalen und einem analogen Knüppel?

2. Kann man der Werbung wirklich glauben, daß teure Joysticks nicht ausleiern und man auch so nach Jahren noch vernünftig spielen kann? Und das auch, wenn ich den Stick nicht mit Samthandschuhen anpacke?

3. Unterstützen alle Spiele einen digitalen Joystick oder muß das Programm extra eine bestimmte Option (wie z.B. für eine Soundkarte) haben?

4. Ein Freund erzählte mir, daß man bei einem digitalen Joystick die Knöpfe frei belegen und so auch Tastaturkommandos über den Stick geben kann. Stimmt das oder belegt das Programm die Buttons selbständig?

5. Wie sieht es mit einem Y-Kabel aus? Kann ich auch zwei digitale Joysticks damit über die Karte betreiben?

6. Ein Händler empfahl mir den SideWinder 3D Pro von Microsoft. Er hätte eine "digital-optische Technologie". Was ist das?

Florian Themé, Ingolstadt

1. Was Joysticks betrifft, muß man mit den Begriffen "analog" und "digital" vorsichtig sein. Deshalb ein paar Worte zur Funktionsweise von Joysticks: Die ersten Joysticks waren digital. Sie bestanden aus vier Schaltern für die Stickposition und einem Feuerknopf. Wer nachrechnet, kommt auf insgesamt 16 mögliche Zustände. Diese konnten direkt weiterverarbeitet werden, im Notfall hätte man sie auch am Druckerport anschließen können, allerdings ist das dann auch wenig komfortabel oder gar präzise. Joypads für die verschiedenen Spielekonsolen arbeiten immer noch nach diesem Prinzip. Darum gibt es für den PC analoge Joysticks, die statt der vier Schalter für die Steuerung zwei Potentiometer haben. Die geben Widerstandsänderungen an den Joystickport weiter, die dann von einem A(analog)/D(digital)-Wandler digitalisiert werden und jeweils einen bestimmten Wert zugeord-

SO GEHT'S

Habt Ihr technische Fragen? Dann nichts wie Brief oder Fax formuliert! **Auf Briefen, Faxen, Umschlägen, Disketten immer die vollständige Adresse und das Datum angeben!** Wer seine Fragen handschriftlich auf einem Fetzen Butterbrotpapier einreicht, muß bei entsprechender „Klaue" damit rechnen, daß wir die Fragen schlicht nicht lesen können. Bitte bei Faxen eine große, gut leserliche Schrift verwenden! Wichtig: Bei allen Fragen zur Rechner-Konfiguration hilft ein Screendump der **autoexec.bat** und der **config.sys** oft weiter als zwei Seiten Gejammere! Eine Beschreibung der Hardware (RAM, Platte, Bussystem) kann ebenfalls nicht schaden. Schickt Eure Fragen oder faxt an:

MagnaMedia Verlag AG
Redaktion POWER PLAY
Stichwort: Erste Hilfe
Postfach 1304
85531 Haar
Fax: 089/4613 5046

net bekommen. Dadurch kann man sein Flugzeug auch sehr fein steuern. Hier liegt aber auch das Problem: Die Mechanik der Lagerungen wird mit den durchgespielten Nächten müde und leiert aus, ebenso unterliegen die Potentiometer einem Verschleiß.

2) Unsere Erfahrung: Tatsächlich leben hochwertigere (und damit teurere) Joysticks zum Teil wesentlich länger. Wer es sich zutraut, sollte übrigens einmal in seinen Joystick hineinschauen, bevor er ihn wegwirft: Oft kann man mit etwas Geschick die Lager wieder enger und damit spielfrei machen oder sogar ein Paar neue "Potis" einbauen.

3. Es kommen zwar alle Spiele mit einem digitalen Joystick klar – aber nur die wenigsten lassen sich damit vernünftig steuern. Insbesondere bei Flugsimulationen macht es keinen Sinn, nur rechts-links-oben-unten-Werte zu benutzen: Die Abstufungen müssen genauer sein, und das geht nur mit einem analog abgefragten Modell.

4. Inwieweit sich die Belegung eines Joysticks programmieren läßt, hängt in erster Linie von seiner Software ab, mit analog oder digital hat das nichts zu tun. Bei den programmierbaren Joysticks (zum Beispiel dem Phoenis und Firebird von Gravis oder einigen Modellen von Thrustmaster) lassen sich normalerweise die Tasten komplett frei programmieren, was in aller Regel auch nicht besonders schwierig ist.

5. Über ein Y-Kabel, mit dem sich zwei Sticks oder Gamepads an den selben Port anschließen lassen, kannst Du auch zwei digitale Joystick anschließen: Mit dem Anschluß nach außen haben die Begriffe "digital" und "analog" nichts zu tun, es geht dabei immer nur um die Abfrage im Inneren des Stick.

6. Die digital-optische Technologie des MS-SideWinder ist das, was man auch in der Mechanik der Maus findet: Die Bewegung wird berührungsfrei von einer Lochscheibe zusammen mit Leucht- und Photodioden abgenommen, der Verschleiß ist wesentlich geringer.

Vergeßliches BIOS

Mein PC hat 'ne Macke. Schon ein paar Monate nach dem Kauf hat mir der Rechner, nachdem er mit der Speicherprüfung fertig war, einen roten Rahmen gezeigt, in dem stand: "Error on Floppy". Allerdings war keine Diskette im Laufwerk und weiter gebootet hat er auch nicht. Ich habe deshalb das BIOS aufgerufen und dort sah ich, daß die Grundeinstellungen gelöscht

waren. Deshalb habe ich die alten Werte wieder eingetragen, und alles lief normal. Das gleiche kam dann noch ein paarmal vor. Nachdem wir den Rechner auf 8 MByte aufgerüstet hatten, kam das Problem nach ein paar Wochen wieder, nun aber etwas anders: Bei der Speicherprüfung piepte er einmal und vor dem Start von MS-DOS dreimal. Als die Eingabeaufforderung erschien, wollte ich unter Windows den Scanner starten, aber die Tastatur war tot. Ich machte den PC aus und später wieder an: Ohne Erfolg. *Martin Pichota, Bremen*

Ein ähnliches Problem haben wir erst kürzlich behandelt, allerdings waren die Symptome damals eindeutiger: Der Rechner konnte sich sein Setup nicht mehr “merken”. Dein Computer hat offensichtlich die gleichen Schwierigkeiten. Wahrscheinlich liegt es auch bei Deinem PC an dem kleinen Akku, der den CMOS-Baustein für die Speicherung des Setups und die PC-Uhr mit Spannung versorgt. Weil der Computer das Problem jedoch schon längere Zeit hat, tippe ich eher auf einen Wackelkontakt. Irgendwo zwischen dem Akku und dem Board ist eine Verbindung nicht zuverlässig, bei Temperaturschwankungen oder auch leichteren Stößen fällt kurzzeitig der Strom aus und das Setup wird teilweise “vergessen” oder an bestimmten Stellen wie zufällig geändert. Um das Problem zu beheben, mußt Du den Akku finden (steht in der Bedienungsanleitung) und alle Kontakte durch abziehen und wieder anstecken reinigen. Wenn das nicht klappt, ist möglicherweise Dein Rechner schon mit einem defekten Akku ausgeliefert worden und benötigt einen neuen – jeder PC-Händer kann Dir dabei weiterhelfen und besonders teuer sind die Teile auch nicht.

CD-ROM-Wechsel

Ich besitze einen 486 DX/2 mit 66 MHz, 8 MByte RAM, einer Western Digital 1,2 GByte Festplatte, einer Creative Labs SoundBlaster Pro Soundkarte und einem Mitsumi TripleSpeed CD-ROM Laufwerk. Mit dem Laufwerk habe ich ein Problem: Mein Computer stürzt ab, sobald ich in einem Spiel, das mehrere CDs hat, aufgefordert werde, die nächste CD einzulegen und das Laufwerk dann wieder schließe. Das passiert bei allen Spielen. Ich hoffe, Ihr könnt mir schnellstens helfen, weil ich mir Phantasmogoria bestellt habe und nicht nur die erste der sieben CDs sehen will. *Martin Woitzik, Lichtenfels*

Dein Rechner erkennt einen CD-Wechsel nicht ordentlich und macht darum Schwierigkeiten. Falls die restliche Konfiguration in Ordnung ist, liegt es wahrscheinlich an einem Cacheprogramm, das die Directory-Einträge (also – vereinfacht ausgedrückt – das Inhaltsverzeichnis) der letzten CD zwischenspeichert, dann aber nach dem Wechsel der Scheibe auf der nächsten CD keine Daten mehr findet. Wichtig ist in Deinem Fall also das Abschalten des Caches für das CD-Laufwerk. Oft genügt es, in der autoexec.bat den Treiber mscdex.exe nach und nicht vor smartdrv.exe aufzurufen. Bisweilen hilft es auch, die Einstellung für files und buffers etwas zu erhöhen. Einen logischen Grund gibt es dafür zwar nicht, aber die Erfahrung hat gezeigt, daß genau Dein Problem so behoben werden könnte.

Kauftips

Ich möchte mir einen PC kaufen, aber in der Flut von Angeboten ertrinkt man ja. Viele Hersteller bieten ihre Computer mit Unmengen von Extras wie z.B. Piplined Burst Cache oder MPEG-Karten an. Was ist beim Kauf eines Pentium zu beachten? Welche Extras sind schon Standard und/oder unbedingt notwendig?

Paul Kluczewski, Rückersdorf

Sollte ich mir einen neuen Rechner innerhalb des nächsten halben Jahres zulegen, welcher Pentium würde fürs erste reichen: 75, 90 oder 100 MHz. Und hat es Sinn, sich ein 5-fach Speed CD-ROM zu kaufen oder sollte es als Zukunftsinvestition ein 6-faches sein (falls die Unterschiede doch gravierend sein sollten)?

Thomas Klinger, Berlin

Momentan haben die 90er Pentium schon ganz vernünftige Preise (was nicht heißen soll, daß wenig Geld im Spiel ist), deren Leistung entspricht auch den Anforderungen der momentan angebotenen Spiele. Langsamere Rechner sind nur unerheblich preiswerter, die schnelleren gehen jedoch noch ganz schön ins Geld. Da es schwierig ist, ein bestimmtes Gerät gegenüber Konkurrenzprodukten abzuheben, lassen sich die Händler natürlich einiges einfallen und werfen gerne mit wichtig klingenden Fachausdrücken um sich. Technische Besonderheiten mit wohlklingenden Namen gibt es genug, die wenigsten Rechner sind mit wirklichen Besonderheiten ausgestattet. Als Grundausstattung empfiehlt sich ein Rechner mit mindestens 8 MByte Speicher, einem 4-fach CD-Laufwerk (für mehr sehe ich noch keine Notwendigkeit), eine etwa 1 GByte große Festplatte, eine SoundBlaster-kompatible Soundkarte, ordentliche Lautsprecher und einen Joystick. Alles andere, wie beispielsweise eine MPEG-Karte, ist nur für bestimmte Anforderungen notwendig, der Preis des Rechners erhöht sich aber dadurch erheblich. Nochmals die Warnung: Wer einen Rechner mit langsamerem Prozessor kauft, um diesen dann später gegen einen schnelleren Prozessor auszutauschen, bringt wenig Gewinn. Zwar ist der schnellere Prozessor inzwischen preiswert geworden, der langsamere kann aber fast nicht mehr verkauft werden und ist somit wertlos. Leider hat es sich auch noch nie gelohnt, darauf zu warten, daß die HighEnd-Geräte preiswerter werden. Sind sie das nämlich, gibt es schon wieder neue, noch schnellere Rechner mit noch anspruchsvollerer Software. Gerade bei Spielen orientieren sich die Hersteller leider fast immer an der Leistungsfähigkeit der schnellsten Maschinen.

ScreenShots

Warum kann ich von sehr vielen Spielen keine Screenshots machen? Das müßte doch eigentlich immer funktionieren. Überhaupt reagieren ziemlich viele Spiele nicht auf Tastatureingaben von speicherresistenten Programmen (wie etwa Screen-Capture Programmen).

Sven Michaelis, Baden-Baden

Viele Spiele schalten die Routine ab, mit der vom Rechner intern die Tastatur abgefragt wird und stellen eine eigene Abfrageroutine bereit. Deshalb lassen sich diese Programme nicht "von außen" beeinflussen. Bei den meisten Capturing-Programmen, wie etwa dem weit verbreiteten "pcxDump", läßt sich aber ein Zeitauslöser aktivieren: Damit kann man einstellen, nach welcher Zeit das Programm ausgelöst wird. Damit aber das richtige Bild zu treffen, ist häufig Glückssache – ein Umstand, mit dem sich die Power Play-Redaktion oft genug herumschlagen muß. Manchmal haben die Hersteller auch allerlei programmiertechnische Tricks angewandt, um aus Copyright-Gründen zu verhindern, daß ScreenShots gemacht werden können. Oder es gibt sonstige Probleme und es geht gar nichts: Dann hilft nur noch eine Hardwarelösung (etwa eine spezielle Captureing-Karte), manchmal bleibt auch schließlich nur der Griff zum Fotoapparat, um die Bilder "von Hand" zu machen.

Kabelsalat

Ich habe vor kurzem meinen PC geöffnet und einfach mal alles kontrolliert. Nachdem ich ihn wieder geschlossen und neu gestartet habe, schreibt er nun immer folgendes: ATAPI IDE CD-ROM device driver version V 1.35 (06/20/1995) Copyright (c) Mitsumi Electric Co.,Ltd. 1994,1995 ERROR: Unable to detect ATAPI IDE CD-ROM drive ATAPI IDE CD-ROM device driver not loaded. Gerätetreiber nicht gefunden: MTMIDE01 Kein gültiger CD-ROM-Gerätetreiber ausgewählt Wenn ich meinen PC starte und himem den Speicher getestet hat, erscheint manchmal folgende Meldung:
HIMEM testet den erweiterten Speicher... beendet. ...Fehler: HIMEM.SYS hat unzuverlässigen Speicher entdeckt bei Adresse 0049D4B0h Erweiterungsspeicher-Treiber nicht installiert
Außerdem habe ich Windows neu installiert und will auch Excel 5.0 und WinWord 6.0 nochmals neu installieren, doch beim Entpacken kommt irgendeine Meldung, die besagt, daß ein Dekomprimierfehler vorliegt. Liegt das eventuell am veralteten CD-ROM-Treiber oder daran, daß ich MS-DOS 6.20 und nicht MS-DOS 6.22 benutze?

Andi Strauch, Nordkirchen

Das beste wird sein, Du schraubst Deinen Computer nochmals auf und suchst die Anschlüsse des CD-Laufwerks. Sowohl das Flachbandkabel als auch das Stromversorgungskabel müssen ordentlich an Laufwerk und Controller stecken (genau überprüfen). Wahrscheinlich hast Du beim letztenmal versehentlich ein Kabel gelockert. Hoffentlich hast Du nicht – wie es durchaus vorkommen kann – eines der Kabel im Gehäuse eingeklemmt und damit beschädigt. Die Angabe des Speicherfehlers ist da schon etwas kritischer: Wenn Du den Rechner schon offen hast, rüttele vorsichtig an den Speicherbausteinen, vielleicht behebst Du damit einen eventuellen Wackelkontakt. Aus- und Einbauen der SIMMs ist noch effektiver, erfordert aber Vorsicht und einige Kenntnisse. Falls der Fehler nun immer noch auftritt, tausche einmal die SIMMs untereinander aus. Wenn jetzt beim booten wieder eine Fehlermeldung auftritt (nur in einem anderen Speicherbereich), dann ist einer der Speicherbausteine defekt. Ein guter Fachhändler kann das auch noch genauer testen. Mit Sicherheit lösen sich dann auch gleich diverse Softwareprobleme wie zum Beispiel das von Dir beschriebene.

WarCraft II
Tides of Darkness

„Den Strategen brennt eine Frage auf den Lippen: Ist WarCraft 2 so gut wie (...)? Die Antwort: Es ist noch besser. Es hat sich wahrlich die Bezeichnung Strategiespiel verdient und unterhält trotzdem mit dichter Atmosphäre, rasanter Action und zünftigem Humor."

Frank Heukemes, PowerPlay

„Besser geht's nicht: WarCraft 2 hat all das, was wir uns eigentlich von (...) erhofft hatten (...) liebevoll übersetzte und synchronisierte deutsche Version (...) Für mich das kompletteste und schönste Echtzeit-Strategiespiel!"

Petra Maueröder, PC Games

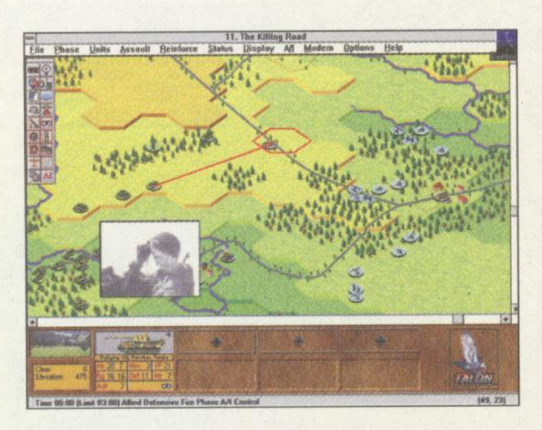


„Spiel des Monats 2/96"



Die Schlacht um Azeroth
Zu Land, Wasser und in

BATTLEGROUND: ARDENNES



Nettes Beiwerk: Originalfilme aus der Schlacht

Bomico wird die "Battleground"-Serie demnächst auch in Deutsch präsentieren.

Die Schlacht in den Ardennen, die zum Jahreswechsel 1944/45 stattfand, ist Dreh- und Angelpunkt dieses historisch akkuraten Strategiespiels. Auf drei verschiedenen Karten bewältigt Ihr Szenarien, bei denen Ihr die Seiten wählen könnt. Neben der konservativen Draufsicht in 2D bietet die Engine dieses Spiels die sogenannte "Battleview"-Ansicht, durch die mehrere Einheiten nebeneinander auf ein und demselben Hexfeld versammelt werden können. Durch die leichte Schrägperspektive sind in dieser 3D-Ansicht auch Höhenunterschiede erkennbar. Entgegen populärer Strategiespiele, die Eure Aktivitäten meist nur in eine Bewegungs- und Kampfphase unterteilen, geht es hier penibler zu. Insgesamt sechs verschiedene Aktionsphasen bestimmen das Spielgeschehen: Vorbereitende Feuerphase, Bewegungsphase, Defensivfeuer, Offensivfeuer, Angriffsphase und eine Zusatzbewegungsphase, in der Nachzüglereinheiten nachrücken können. Trotz dieser langwierigen Abläufe, ist "Ardennes" nicht trocken aufgemacht. Originalvideos unterhalten Euch in einem kleinen Fenster, Grafik und Soundkulisse sind für ein Hardcore-Strategiespiel erstaunlich ansprechend. Mit dem im Programm enthaltenen Editor könnt Ihr Eure eigenen Szenarien entwerfen und in diesen per Modem gegen einen Freund antreten. *fh*

Name	**Battleground: Ardennes**
Genre	Strategie
Hersteller	Talon/Empire
Niveau	schwer
Preis	ca. 100 Mark
Spieler	1-2

	Deutsch	Englisch
Spiel		✔
Anleitung		✔

Prozessor	386	486	Pentium
minimal	33		
empfohlen		66	90

Grafik	VGA	MidRes	SVGA
			✔

Sound	S'Blast	GMidi	CD-A.
	✔	✔	

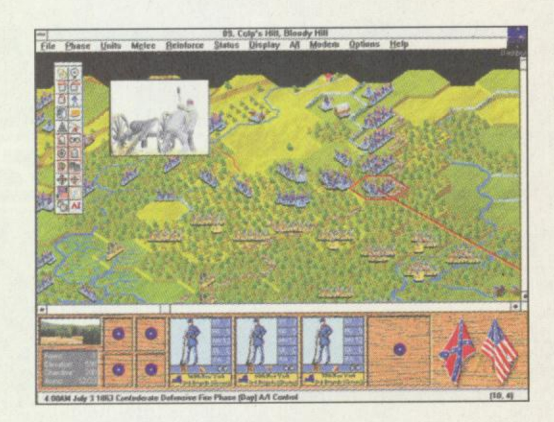
System	Win 3.1. Win '95
Festplatte belegt	ca. 5 MByte
RAM-Ausstattung	4 MByte
Steuerung	Tastatur, Maus
Extras	Modemplay

Grafik	51%
Sound	56%

Spielspaß

Solo	Multi
70%	73%

BATTLEGROUND: GETTYSBURG



Die Konföderierten in der Zange der Union

"Gettysburg" beschäftigt sich mit dem beliebtesten Szenario der Amerikaner.

Vom ersten bis dritten Juli 1863 tobte die Schlacht von Gettysburg, das wohl größte Inferno des Amerikanischen Bürgerkrieges. Obwohl die Engine mit der von "Ardennes" praktisch identisch ist, gibt es Unterschiede: Bei "Gettysburg" werden alle Schlachtenszenarien auf nur einer Karte ausgetragen, die das Gebiet um Gettysburg darstellt. Die Zugphasen sind hier in eine Bewegungs-, Defensivfeuer-, Offensivfeuer- und eine Nahkampfphase unterteilt. Eine wichtige Funktion kommt den "Leaders" zu. Diese historischen Anführer erscheinen mit einem Foto in Eurer Einheitenleiste, besitzen unterschiedliche Führungswerte und sind für die Motivation und das organisierte Kämpfen Eurer Truppen unabdingbar. Auch für "Gettysburg" gilt, daß man einen streng historischen Spielinhalt innerhalb eines Hardcore-Strategiespiels kaum ansprechender präsentieren kann. Auch hier untermalen Videos in einem Fenster das Getümmel auf dem Schlachtfeld. Wer Komplexität schätzt, aber trotzdem einen gewissen grafischen Anspruch stellt, hat mit den Programmen aus der Battleground-Serie seine helle Freude. Wer allerdings unter Strategie schnelles Taktieren á la "Command & Conquer" versteht, wird von der Ausführlichkeit und Detailvernarrtheit dieser zugorientierten Schlachtensimulation erschlagen werden. *fh*

Name	**Battleground: Gettysburg**
Genre	Strategie
Hersteller	Talon/Empire
Niveau	schwer
Preis	ca. 100 Mark
Spieler	1 bis 2

	Deutsch	Englisch
Spiel		✔
Anleitung		✔

Prozessor	386	486	Pentium
minimal	33		
empfohlen		66	90

Grafik	VGA	MidRes	SVGA
			✔

Sound	S'Blast	GMidi	CD-A.
	✔	✔	

System	Win 3.1. Win '95
Festplatte belegt	ca. 5 MByte
RAM-Ausstattung	4 MByte
Steuerung	Tastatur, Maus
Extras	Modemplay

Grafik	51%
Sound	54%

Spielspaß

Solo	Multi
67%	69%

ALIEN VIRUS

Durschnittlicher und unspektakulärer geht es kaum: Ein Adventure, auf übliche Art gerendert, null anmiert, mit fasrig-klischeehafter Handlung, gewöhnlichen Rätseln und dem fetzigen Namen "Alien Virus" kann ja nur von Ice kommen. Dieses sagenhafte Programmierteam ist schon für solch Schandtaten wie "Piracy on the High Seas" verantwortlich gewesen und darf unter den Fittichen des Softwareriesen Funsoft weiterhin Spieler quälen. Doch glücklicherweise scheint die Zusammenarbeit zu fruchten, wenn



Nicht mal optisch ist das Spiel reizvoll

auch nur geringfügig, denn "Alien Virus" liegt qualitativ immerhin knapp am Durchschnitt. Ihr dürft irgendwann in der Zukunft Eure Freundin aus einer zerlumpten Raumstation befreien und kämpft in selbiger gegen ständig verschlossene Türen, kaputte Roboter und gegen das Alleinsein. Mittels Mausklick befördert Ihr Euch von einem statischen Screen zum nächsten, sammelt Gegenstände ein und löst teils durchdachte, meist jedoch unlogische Rätsel. So findet der Spieler zwar hunderte Gegenstände, weiß bis auf Ausnahmen aber nie so recht, wozu diese gut sind. Und bei den folgenden, überaus zeitaufwendigen "Try & Error"-Sitzungen nervt allein die Masse an Gegenständen gewaltig.

Richtig gute Spielelemente weist "Alien Virus" nicht auf, ganz schlechte aber auch nicht. Von der Präsentation bis hin zum Abwechslungsreichtum bewegt sich alles im mäßig langweiligen, schön knapp unterdurchschnittlichen Bereich. Für Ice ist "Alien Virus" jedoch ein Erfolg, denn immerhin ist es nicht vollends in die Hose gegangen. *kn*

Name .... **Alien Virus**
Genre .... Adventure
Hersteller .... ICE
Niveau .... mittel
Preis .... ca. 90 Mark
Spieler 1

	Deutsch	Englisch
Spiel		✔
Anleitung	✔	

Prozessor	386	486	Pentium
minimal	33		
empfohlen		33	✔

Grafik	VGA	MidRes	SVGA
			✔

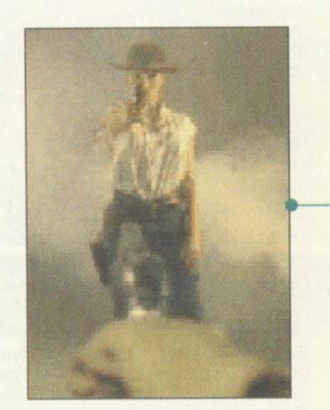
Sound	S'Blast	GMidi	CD-A.
	✔		✔

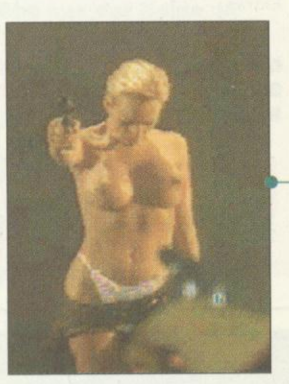
System .... DOS
Festplatte belegt .... 20 MByte
RAM-Ausstattung .... 4 MByte
Steuerung .... Maus
Extras .... keine

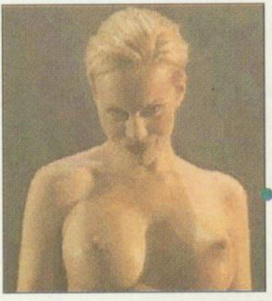
Grafik **58%**
Sound **32%**
Spielspaß

46%

BLIND DATE







Kugelsicher? Im Duell macht Ihr Eurem Ruf alle Ehre. Der Reihe nach werden Hut, Hemd, Hose und Slip runtergeschossen.

Sandi ist eine schöne Frau. Doch sie hat ein Problem: keinen Mann. Dafür frönt sie Ihrem Hobby exzessiv. Kontaktanzeigen und Blind Dates sind Sandis große Leidenschaft, und genau deshalb ist sie auch der heißeste Kunde bei D.U.D.S., der ultimativen Kontaktanstalt. Und Ihr seid natürlich genau der Mann, der immer noch auf der Suche nach der Traumfrau ist. D.U.D.S. bietet Euch Sandi an, und schon steht Ihr eines Abends ausgerüstet mit 100 Dollar und einem Bündel Tennissocken in der Hose vor deren Tür.

Wie im echten Leben ist es Eure Aufgabe, Sandi im laufe des Abends dermaßen zuzusetzen, daß das arme Mädchen kein Land mehr sieht und von Euch in die Federn gezwungen wird. In der heutigen Zeit sicher ein heikles Thema, doch es werden ja auch Kondome auf Schulhöfen verteilt, und außerdem sind die amerikanischen Berufs-Lach-Macher "National Lampoons" für diese Multimedia-Flirt-Idee verantwortlich. Allein diese Tatsache wird Proteste der Emanzenlogen verhindern, denn in "Blind Date" werden One-Night-Stands und Fast-Flirts kräftig durch den Kakao gezogen.

Das Spiel selbst wirkt dabei eher wie ein billiger Interaktiv-Flirt, doch wie immer kommt es auf den Inhalt an. Ihr klickt Euch durch einen Abend mit Sandi, doch weder auf erogene Zonen, noch auf Unterwäsche. Ihr entscheidet über Leben und Tod dieser frischen Beziehung allein mit Eurem Mundwerk. In einem Videoclip gibt Sandi Ihre Ansichten zum besten, worauf Ihr meist drei Antworten zur Auswahl habt, die einfach angeklickt werden. Je nach Antwort die passende Reaktion. Als großer Erregungs-Seismograph dient Sandis Stimmungsring, der sich je nach Erregungszustand verfärbt. Blau ist die höchste Stufe und bedeutet meist, daß Sandi Ihre Gefühle kaum noch unter Kontrolle hat.



Im Wandschrank wartet der finale Test auf den Teilnehmer

Ihr schleppt Sandi durch eine Billard-Bar, flirtet dann zu Hause weiter, besteht einen Intelligenz-Test und landet schließlich auf Ihrem Bett oder nicht. Habt Ihr sie nur knapp verpaßt, stellt D.U.D.S. Euch drei andere Mädels zur Verfügung, die sich in je einem Video von ihren Klamotten befreien **oder befreit werden.** Natürlich könnt Ihr jederzeit speichern, denn ein falscher Satz angeklickt, und Ihr seid wieder beim schulterzuckenden D.U.D.S. Vermittler. *kn*

Wer braucht heute noch Kontaktanzeigen? In Blind Date flirtet Ihr digital mit Eurem Rechner.



Eigentlich sollte so eine Multimedia-Produktion überaus langweilig sein, doch wider Erwarten fällt "Blind Date" nicht in die Sparte der billigen Erotik-Schinken auf CD. Dies ist ohne Zweifel dem teils grandiosen (teils aber auch bescheuerten) Humor des Programms zuzuschreiben. Zwar ist "Blind Date" technisch eine Nullnummer und besteht lediglich aus Quicktime-Filmen und einer grafisch nicht sehr ansprechenden Oberfläche, doch die recht gute Qualität der Filme, die herausragende Hauptdarstellerin und der schon erwähnte abgedrehte Humor, lassen die technischen Mängel vergessen. Die Flirterei ist allerdings zu schnell durchgezockt, so daß lediglich Spaß für knapp eine Stunde garantiert ist, da helfen auch die vielen versteckten Damen nichts. Für echte Spieler ist die CD eher sinnlos, aber irgendwie witzig sind Idee und Ausführung allemal.

GEHT SO

Name	**Blind Date**		
Genre	Flirt-Simulation		
Hersteller	Trimark/Softgold		
Niveau	leicht		
Preis	ca. 90 Mark		
Spieler	1		
	Deutsch	Englisch	
Spiel	✔		
Anleitung	✔		
Prozessor	386	486	Pentium
minimal		25	
empfohlen		66	✔
Grafik	VGA	MidRes	SVGA
			✔
Sound	S'Blast	GMidi	CD-A.
	✔		

System	Windows
Festplatte belegt	4 MByte
RAM-Ausstattung	8 MByte
Steuerung	Maus
Extras	versteckte Frauen!
Grafik	**47%**
Sound	**44%**
Spielspaß	**58%**





BATTLES IN TIME

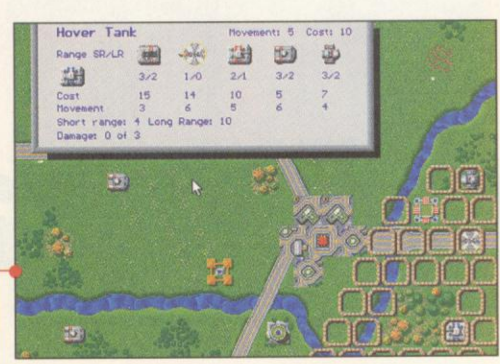
Um bei QQP diesmal zum "Perfect General" zu werden, müßt Ihr eine Zeitreise antreten.

Als die Erde in ferner Zukunft mit einem Angriff bösartiger Aliens konfrontiert wird, schauen unsere Weltenlenker ganz schön dumm aus der Wäsche. Die nun friedliebende Menschheit hat das Kämpfen verlernt und verzichtet schon seit Generationen auf kriegerische Auseinandersetzungen. Was tun? Ein Schlachtensimulator soll den Generälen die alte Kriegskunst wieder näherbringen und versetzt sie dazu in drei unruhige Zeitzonen. In neun Schlachten hetzt Ihr in Steinzeitszenarien Dinosaurier aufeinander, bohrt zur Römerzeit Euer Pilum in das Sternum des Gegners und laßt im zweiten Weltkrieg die Panzer rollen. Habt Ihr Euch in der Vergangenheit bewiesen, bestimmt Euer Geschick in drei weiteren Missionen das Schicksal von Mutter Erde. Die Karten unterscheiden sich optisch selbst innerhalb der Zeitzonen nur unwesentlich voneinander, die Einheiten sind äußerst stilisiert und präsentieren sich auf beiden Seiten absolut identisch. Noch nicht einmal im WKII-Szenario hat QQP hier auch nur annähernd historische Einheiten verwendet. Diese verschiedenen Einheiten haben übergeordnete Armeeverbände, von denen es wiederum fünf unterschiedliche Arten gibt, die Ihr auf einem taktischen Bildschirm verschiebt: Aufklärungsarmeen verfügen über eine hohe Sichtweite, Standardarmeen können alle und unbegrenzt viele Truppenteile beinhalten, werden allerdings mit wachsender Einheitenzahl langsamer. Verteidigungsarmeen bestehen aus zufällig zusammengestellten Einheiten, Phantom-Armeen täuschen eine höhere Truppenstärke vor, und Hauptquartiere befördern Eure Kämpfer und verleihen den in der Nähe liegenden Städten einen höheren Verteidigungswert. Je mehr Städte Ihr einnehmt, desto mehr Kaufkraft bekommt Ihr, um neue Truppen ausheben zu können. Treffen auf dem Taktik-Bildschirm zwei einander verfeindete Einheiten auf dem Lande aufeinander, wird auf den rundenbasierten **Kampf-Screen** umgeschaltet, Seeschlachten werden unmittelbar ausgetragen und deren Ausgang dann vom Computer berechnet. Die Karten könnt Ihr in einer heldenhaften, äußerst langwierigen Campaign bewältigen oder auch einzeln anwählen.

Via Modem können sich zwei zeitreisende Generäle bekriegen, ansonsten dürfen sogar bis zu vier Feldherren abwechselnd vor dem Bildschirm gegeneinander antreten. fh



Der Zweite Weltkrieg im Hauruck-Verfahren: Wer besonders schnell entscheidet, bekommt Bonuspunkte



Mit der rechten Maustaste angeklickt, geben die Einheiten ihre Spezifikationen in einem Fenster preis



Wer auf die Mogelpackung im Render-Design hereinfällt, hat Pech gehabt: "Battles In Time" ist Strategie, wie sie optisch kaum uninteressanter und trockener präsentiert werden kann. Die Einheiten von Freund und Feind sind exakt dieselben, die langweiligen Karten fordern nicht zum Ersinnen ausgefeilter Angriffs-Strategien um Berge herum auf und Deckungen werden nicht ausgenutzt. Lediglich mit Sandsäcken kann sich eine Einheit schützen – ziemlich unsinnig, wenn es sich dabei dann um einen Dino aus den Prähistorik-Szenarien handelt. Bei all den Abtörnern hilft auch das kleine Novum der fünf Armeetypen mit unterschiedlichen Eigenschaften nicht über die allgemeine Enttäuschung hinweg. Fazit: Sparflammen-Strategie mit Mickergrafik. Darüber hinaus wies das Programm im Test erhebliche Schwierigkeiten mit Grafikkarten der Hersteller Diamond und ATI auf.

NA JA

Name	**Battles in Time**
Genre	Strategie
Hersteller	QQP
Niveau	mittel
Preis	ca. 100 Mark
Spieler	1 bis 4

	Deutsch	Englisch
Spiel		✔
Anleitung		✔

Prozessor	386	486	Pentium
minimal	25		
empfohlen		33	

Grafik	VGA	MidRes	SVGA
	✔		

Sound	S'Blast	GMidi	CD-A.
	✔	✔	

System	DOS
Festplatte belegt	12 MByte
RAM-Ausstattung	4 MByte
Steuerung	Tastatur, Maus
Extras	keine
Grafik	**28%**
Sound	**19%**

Spielspaß

Solo	Multi
31%	40%

Bilder auf CD



CARD PLAYER'S PARADISE

Kartenspiele auf dem Computer? Tolle Idee! Wer schon immer mal so aufregende Spiele wie Rummy 500 oder Pinochle spielen und sich dabei geografisch weiterbilden wollte, wird jetzt endlich im "Card Player's Paradise" glücklich. Hier begeben wir uns nämlich auf eine Tour rund um die Welt, wobei wir unsere Spesen durch die Gewinne aus diversen Kartenspiel-Turnieren decken. Bevor Ihr Euch jedoch der nervenzerfetzenden Atmosphäre spannender Kartenspielerei aussetzt, gilt es ein Foto der aktuellen Stadt mit so sensationellen Infos wie "In London stehen der Big Ben und der Buckingham Palace" zu bewundern. Neben den langweiligen Spielen, die wahrscheinlich jedes Kaffeekränzchen in den Tiefschlaf versetzen würden, bringt sich "Paradise" mit völlig mies gerenderten Gegnervisagen in Mißkredit. Der Sound ist glücklicherweise sehr leise, so nervt seine schlechte Qualität nur am Rande: Masochisten drehen natürlich den Verstärker bis zum Limit auf, um voll und ganz dem Reiz des Schlechten zu erliegen. Wenn so tatsächlich das Paradies für Kartenspieler aussieht, verzichte ich jedenfalls zukünftig auf meine wöchentliche Skatrunde. *sg*



London ist eine Eurer Stationen (oben). Sogar die Gesichter Euer Gegner dürft Ihr bewundern (rechts).

Name	Card Player's Paradise	
Genre	Simulation	
Hersteller	QQP	
Niveau	einstellbar	
Preis	ca. 90 Mark	
Spieler	1 – 5	

	Deutsch	Englisch
Spiel		✔
Anleitung		✔

Prozessor	386	486	Pentium
minimal	33		
empfohlen		66	60

Grafik	VGA	MidRes	SVGA
			✔

Sound	S'Blast	GMidi	CD-A.
	✔		

System	DOS
Festplatte belegt	10 MByte
RAM-Ausstattung	4 MByte
Steuerung	Tastatur, Maus
Extras	Modemoption

Grafik	**23%**
Sound	**18%**
Spielspaß	

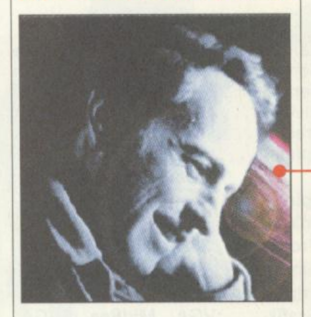
15%





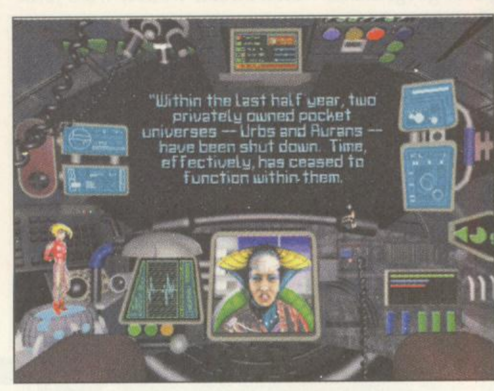
CHRONO MASTER

R. ZELAZNY



Preisträger von sechs Hugos und drei Nebulas, Verfasser von zahlreichen Science-Fiction-Novellen, -Kurzgeschichten und -Romanen wie dem "Amber"-Zyklus, "Herr des Lichts" oder "Straße der Verdammnis". Verstarb im Juni 1995, nachdem er mit seiner Partnerin Jane Lindskold die Arbeit zu "Chronomaster" abgeschlossen hatte.

Wozu sich mühsam von Newcomern Scripts aus den Fingern saugen lassen, wenn man beim Spieledesign auf so erfahrenene und namhafte Autoren wie den Science-Fiction-Schriftsteller **Roger Zelazny** zurückgreifen kann? Das dachten sich auch die Capstone-Mannen, als sie beim Meister dieses Genres die Geschichte zu "Chronomaster" in Auftrag gaben. Hierin tauchen dann auch Zelaznys beliebte Themen wie das Spiel mit dem ewigen Leben und das Erschaffen künstlicher Universen auf. Eine dieser künslichen Welten funktioniert nicht mehr so, wie sich ihr Erschaffer das vorstellt und so schickt man Euch in der Person des Raum-Zeit-Kontinuum-Spezialisten Rene Korda los, um das in Unordnung gebrachte Zeitgefüge wieder in Ordnung zu bringen. Ihr könnt mit Eurem Raumschiff, der "Jester", deren gleichnamiger Bordcomputer Euch mit Hinweisen und Datenbanken kräftig beim Rätselraten unterstützt, zahlreiche Orte der Handlung ansteuern. In welcher Reihenfolge Ihr die an den Schauplätzen geschickt implementierten Puzzles löst, ist allerdings nicht unerheblich und kann durchaus für unterschiedliche Ausgänge der Story sorgen. Die Handlung ist keineswegs linear und läßt Euch einen ungewöhnlich großen Handlungsfreiraum. Auf den Planeten bewegt Ihr Korda durch traditionelle Rätselräume, auf Wunsch kann die **Inventoryleiste** ständig eingeblendet werden. Neben dem üblichen Anwenden der darin enthaltenen Gegenstände könnt Ihr in "Chronomaster" sogar zaubern, vorausgesetzt, Ihr seid auf irgendeine Art in den Besitz des Zauberspruches gekommen. In Unterhaltungen erfahrt Ihr Neues und habt dabei vielfach die Wahl, wie Ihr Euch Eurem Gesprächspartner gegenüber verhalten wollt. Von bluffen über lügen und drohen gibt es die verschiedensten Möglichkeiten. Entgegen vielen anderen Adventures ist diese Wahl wirklich wichtig und sorgt für erheblich variierende Reaktionen bei Eurem Gegenüber. Vorsicht ist geboten, denn bei "Chronomaster" wird gern und oft gestorben. Meist sind die Gründe für Euer Ableben jedoch auch einzusehen, so daß das Spiel trotz allem sein hohes Motivationspotential bewahrt. *fh*



Bordcomputer "Jester" versorgt Euch mit Infos und gibt wertvolle Tips



Oben: Könnt Ihr diesen Lebensmüden vor dem Sprung in den Tod bewahren?



GUT

Durch die nicht lineare Handlung und die ungewohnte Möglichkeit, von vornherein alle Orte zu besuchen, kann es gerade nicht so erfahrenen Spielern leicht passieren, daß sie sich in einer Sackgasse verstricken. Wißt Ihr diese Hürde zu nehmen, fasziniert Roger Zelaznys Universum ungemein und hält neben der dichten und gut gelungenen Story sogar jede Menge Puzzles und Extraspielereien wie Verschieberätsel oder Hangman-Varianten für Euch bereit. Obwohl das Heldensprite noch besser animiert sein könnte und sich nicht nur streng von vorn, hinten, rechts und links zeigen sollte, sind die durchweg gerenderten Grafiken allgemein bemerkenswert. Vom Programmierteam Dreamforge geschaffen enstand in "Chronomaster" immerhin Capstones bislang bestes Adventure, das Euch mit seinem Abwechslungsreichtum und seinem Umfang zu begeistern versteht.

Name .... **Chronomaster**
Genre .... Adventure
Hersteller ... Capstone/Centregold
Niveau .... mittel
Preis ....ca. 100 Mark
Spieler 1

	Deutsch	Englisch
Spiel		✔
Anleitung		✔

Prozessor	386	486	Pentium
minimal		33	
empfohlen		66	90

Grafik	VGA	MidRes	SVGA
			✔

Sound	S'Blast	GMidi	CD-A.
	✔	✔	

System .... DOS
Festplatte belegt ... min. 4 MByte
RAM-Ausstattung .... 4 MByte
Steuerung .... Tastatur, Maus
Extras .... keine

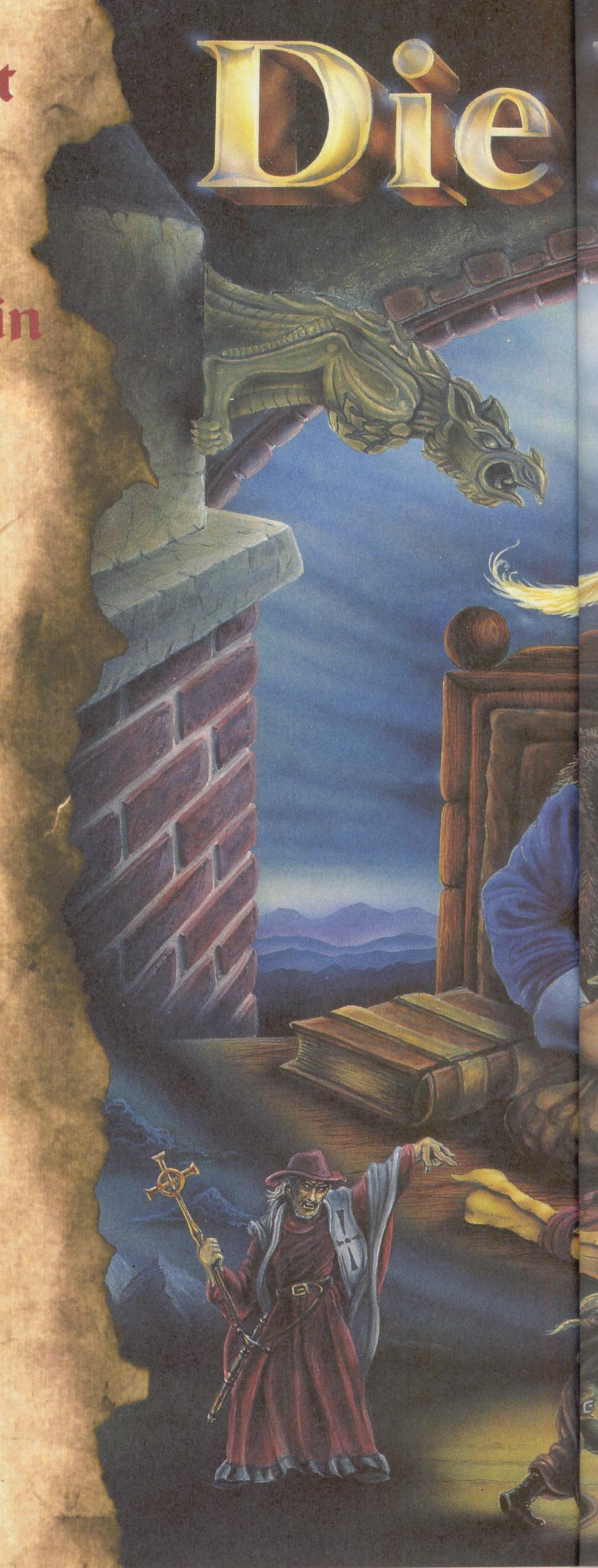
Grafik **75%**
Sound **72%**
Spielspaß

77%

Jedwede Macht sei dem, der prallgefüllte Thalersäckel sein eigen nennen kann!

Um 1600 steht das einst mächtigste Handelshaus des Mittelalters vor dem Nichts. Durch politische Wirren sind alle Reichtümer verloren. Begeben Sie sich in die Zeit des Dreißigjährigen Krieges, in der Mord, Armut und die Pest Europa beherrschen. Lassen Sie in einer Welt des Handels, der Intrigen und der Politik das Imperium der Fugger wieder auferstehen.

- 30 Aufträge mit verschiedenen Schwierigkeitsgraden und Spielzielen
- Verteilung der Aufträge durch dem Spiel beiliegende Auftragskarten
- Mehrspieleroption für bis zu 6 Spieler
- Aufwendige Animationen und SVGA-Grafiken in 2 D und 3 D
- Unterstützung der Spielatmosphäre durch Sprachausgabe und historischen Soundtrack
- Interaktives Kampfszenario bei Überfällen und Belagerungen
- Komplett in Deutsch



CONGO

– Descent into Zinj



Das Adventure zum Film zum Buch.

Bisher mußte die Welt mit "Congo – Das Buch", "Congo – Der Film", "Congo – Das Video", vermutlich auch mit "Congo – Das T-Shirt" und "Congo – Die Kaffeetasse" auskommen, was natürlich geradezu nach einer Ausweitung des Sortiments auf den heimischen PC schrie. Und so veröffentlicht Viacom NewMedia jetzt endlich "Congo – Das Computerspiel". Das Original, in diesem Fall übrigens der Roman "Congo" (wer hätte das gedacht) von Michael "Jurrasic Park" Crichton, diente dem Film als Vorlage, der bei der Kritik eher durchschnittlich ankam und beim zahlenden Publikum schließlich völlig durchfiel.

"Congo" basiert größtenteils auf dem Film: Ihr seid Jack Kisumu, freier Mitarbeiter eines Technologiekonzerns, und werdet beauftragt, eine Gruppe verlorengegangener Wissenschaftler im afrikanischen Kongobecken zu finden. Aber irgend etwas ist schiefgelaufen: Gorillas haben das **Lager der Forscher** überfallen und diese in eine alte Tempelanlage gejagt; dort wurden die Expeditionsteilnehmer nach einem Erdbeben eingeschlossen.

Ihr landet zwar ganz allein im Dschungel, müßt aber trotzdem nicht auf Hilfe verzichten: Zur Seite steht Euch ein multifunktionaler Mobilcomputer, Eure **Travicom Workstation**. Mit diesem Gerät könnt Ihr per Satellitennavigation jederzeit feststellen, wo genau in den Tiefen des Urwaldes Ihr seid. Außerdem könnt Ihr damit Eure Firmenzentrale über Bildtelefon kontaktieren, Fotos von prähistorischen Malereien machen und sogleich analysieren lassen sowie Stimmen und Geräusche per Audio-Rekorder aufnehmen. Diese eierlegende Wollmilchsau spielt bei vielen Rätseln eine zentrale Rolle.

In "Congo" seht Ihr alles aus Sicht der Hauptfigur, wenn auch nicht in echtem 3D, sondern auf umklappenden Standbildern; immerhin werden zwischen fast allen wichtigen Bildern kurze, aber schön animierte Übergänge gezeigt, die den Weg durch das Unterholz oder durch Höhlen plastischer machen und die Orientierung vereinfachen. Trotzdem geht die Übersicht leicht verloren und Ihr findet einige wichtige Örtlichkeiten im Spiel nur, wenn Ihr Euch an jeder erreichten Position sicherheitshalber durch alle vier Himmelsrichtungen klickt.

Gesprochen wird relativ viel, englisch und ohne Untertitel – eine deutsche Version ist momentan nicht geplant.

ste





Oben: Das Lager der Forscher ist verlassen und völlig verwüstet

Unten: Alte Tempelanlagen im Dschungel



Grafik und Atmosphäre stimmen, aber trotzdem werden auch hartgesottene Abenteurer nur eingeschränkt Freude an "Congo" haben. Da ist einmal die Benutzerführung: Das stufenweise 3D-Scrolling ist leider so unübersichtlich, daß Ihr ohne springen zwischen Spielansicht und Satellitenkarte Euer Ziel kaum findet, wichtige Gegenstände sind auf irgendeinem der verschachtelten Standbilder versteckt. Einen gemischten Eindruck hinterlassen auch die Rätsel: Solange Ihr mit Workstation und deren Peripheriegeräten herumspielen könnt, sind die noch in Ordnung – das Gerät löst Probleme nicht automatisch, sondern will gezielt eingesetzt sein. Bei anderen Aufgaben werdet Ihr aber zu oft stehen gelassen. Unverständlich: Wieso haben die Gegenstände im Inventory keine Namen oder Beschreibungen – wer kann ein kleines, flaches "Etwas" schon sinnvoll benutzen?

GEHT SO

Name: **Congo - Descent into Zinj**
Genre: Adventure
Hersteller: Viacom NewMedia
Niveau: schwierig
Preis: ca. 80 Mark
Spieler: 1

	Deutsch	Englisch	
Spiel		✔	
Anleitung		✔	
Prozessor	386	486	Pentium
minimal		66	
empfohlen		100	✔
Grafik	VGA	MidRes	SVGA
			✔
Sound	S'Blast	GMidi	CD-A.
	✔	✔	

System: Win 3.1/95
Festplatte belegt: 0,1 MByte
RAM-Ausstattung: 8 MByte
Steuerung: Maus
Extras: keine

Grafik: 67%
Sound: 63%
Spielspaß: 54%

Bilder auf CD

Demnächst erhältlich!

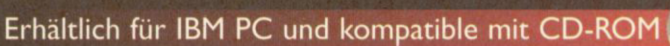
Teamchef

Werden Sie Europas erfolgreichster Fußballmanager





MICROPROSE • THE RIDGE • CHIPPING SODBURY • BRISTOL BS17 6BN • GB





CLAIM TO POWER

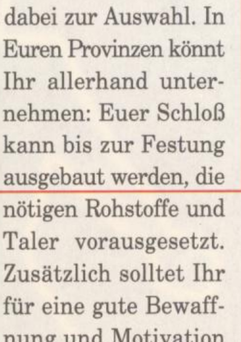


Nach dem Tod des König Gendal zerfällt das Reich Kalor in kleine, miteinander rivalisierende Provinzen. Ihr seid der Neffe des alten Regenten und habt es Euch 15 Jahre nach dem Tode des Onkels zum Ziel gesetzt, das Reich Kalor wieder unter einer Herrschaft zu vereinen. Die Landkarte von Kalor ist in zahlreiche, ungefähr gleich große **Provinzen** unterteilt. In einem dieser Sektoren startet Ihr gegen bis zu fünf menschliche oder computergesteuerte Gegner. Hier steht auch Euer Stammschloß, von dem aus der Feldherr agiert, den Ihr fortan durch die Schlachten lenkt. Sechs verschiedene **Charaktere** stehen Euch dabei zur Auswahl. In Euren Provinzen könnt Ihr allerhand unternehmen: Euer Schloß kann bis zur Festung ausgebaut werden, die nötigen Rohstoffe und Taler vorausgesetzt. Zusätzlich solltet Ihr für eine gute Bewaffnung und Motivation Eurer Recken sorgen, denn expandiert Ihr nicht rechtzeitig, nehmen Euch Eure Konkurrenten die Ländereien weg. Dann könnt Ihr Euch diese Provinzen nur noch durch Feldzüge zueigen machen. Zugweise schart Ihr in einer Provinz eine schlagkräftige Truppe zusammen und greift dann damit Euren möglichst noch unbefestigten Nachbarn an. Sobald Ihr das Zielland bestimmt habt, erscheint das Angriffsfenster. Nicht nur Eure strategischen Fähigkeiten und Euer Kampfglück sind wichtig, über 500 Zufallsereignisse bestimmen obendrein den Lauf der Dinge. Nicht immer müßt Ihr diese Schicksalsschläge einfach hinnehmen, mitunter könnt Ihr durch Multiple-Choice-Entscheidungen zum Schmied Eures eigenen Glückes oder Verderbens werden. Fast eine halbe Stunde an Videosequenzen versüßen die Darstellung von Kämpfen oder dienen als optisches Beiwerk zu den Zufallsereignissen. Hierbei waren Schauspieler in Ritterkostümen zugange, die sich in leicht gestelzt wirkenden Schaukämpfen gegenseitig die Kettenhemden bügeln. *fh*



Wer feilscht, gewinnt: Der Handelsscreen





Oben: Das Reich Kalor und seine Provinzen, Die Wappensymbole markieren den Besitz. Rechts: Ihr befestigt Eure Burg und verbessert Eure Waffen



Auch eine Windows '95-only-Präsentation mit "Topaktuell-Anspruch" kann darüber nicht hinwegtäuschen: Dieses Spielprinzip ist angestaubt. Das drei Jahre alte "Erben des Throns" war im Grunde das gleiche Spiel, in vieler Hinsicht sogar praktischer und benutzerfreundlicher gestaltet. "Kaiser" war auch nichts anderes, die Grundformel für alle diese Programme wurde dem Brettspiel "Risiko" entnommen. In den Zufallsereignissen gibt es peinliche Sinnfehler, mit "Hochachtung" bezeichnet die Deutsche Sprache nun wirklich nicht die erhöhte Aufmerksamkeit von Wachen! Wer die erwähnte Spieleverwandschaft noch nicht kennt, kann sich mit "Claim To Power" mäßig unterhalten, ein Top-Strategietitel muß heutzutage allerdings höheren Ansprüchen gerecht werden, als sie dieser künstlich aufgeblasene Oldie bietet, der lediglich im Netzwerk begeistern kann.

GEHT SO

Name .... **Claim to Power**
Genre .... Strategie
Hersteller .. Rainbow Arts/Softgold
Niveau .... mittel
Preis .... ca. 100 Mark
Spieler .... 1 bis 6

	Deutsch	Englisch
Spiel	✔	
Anleitung	✔	

Prozessor	386	486	Pentium
minimal		33	
empfohlen		66	

Grafik	VGA	MidRes	SVGA
			✔

Sound	S'Blast	GMidi	CD-A.
	✔	✔	

System .... Windows '95
Festplatte belegt .... 5 MByte
RAM-Ausstattung .... 8 MByte
Steuerung .... Tastatur, Maus
Extras .... keine

Grafik **48%**
Sound **43%**
Spielspaß

Solo	Multi
49%	65%

Bilder auf



CYBERMAGE
Darklight Awakening

Licht und Schatten, Ying und Yang, Materie und Antimaterie: Wo solche Gegensätze aufeinanderprallen, werden gigantische Kräfte freigesetzt! Das gilt auch in "CyberMage", dem neuen 3D-Action/Adventure von Origin. Die Texaner haben in diesem Genre bislang einen ausgezeichneten Ruf: Angefangen hatte es einst mit der "Ultima Underworld"-Saga und dem SciFi-Thriller "SystemShock". Beide Spiele wurden nicht von Origin produziert, sondern von den "Flight Unlimited"-Machern Looking Glass. Auch hinter dem neuesten Sproß steckt ein prominenter externer Name, "CyberMage" wurde von David W. Bradley designt. Wo Licht ist, ist auch Schatten und umgekehrt: Das Schattenlicht ist eine geheimnisvolle Kraft und durchdringt das ganze Universum, kann von uns Menschen aber nicht wahrgenommen werden: Wir haben nicht das passende Sinnesorgan. Die außerirdische Rasse der Sri-Feng dagegen kann das Schattenlicht sogar nutzen und setzt es beim Erstkontakt mit dem Forschungsschiff eines Industriekonzerns auch konsequent ein: Die Aliens bringen kurzerhand einen Kristall auf der Stirn des Firmenchefs an, und fortan hat auch er die Macht des Schattenlichts. Leider dreht der Mann bald durch, nennt sich NeCrom und ist dabei, die Macht auf dem Planeten Erde an sich zu reißen. Um es mit NeCrom aufzunehmen, besorgt eine Rebellenorganisation auf dunklen Wegen einen zweiten Kristall. Der Oberrebell ist gerade auf dem Weg ins Labor, als ein Scharfschütze auf Ihn anlegt. Nur Ihr, ein ganz norma-



Biestig: Von oben sehen sie harmlos aus...

Verwinkelt: In langen Gängen geht es durch Hochhauskomplexe

Daß Bradley ein absoluter Profi ist, merkt man "CyberMage" an: Das Spiel bietet einen langsam, aber stetig steigenden Schwierigkeitsgrad und abwechslungsreiche Szenarien, in denen trotzdem nie der rote Faden verloren geht. Die Höhepunkte sind geschickt über das Spiel verteilt, mehr als einmal wähnt sich der Held kurz vor dem großen Finale, nur um dann festzustellen, daß noch lange nicht Feierabend ist – die Gesamtspielfläche ist riesig. Besonders angetan haben es mir die fein auf unterschiedliche Gegner abgestimmten Waffen: Einfach immer "feste druff" langt nicht, besonders gegen Ende müßt Ihr schon überlegen und herumexperimentieren, welche Gegner Ihr wie besiegt. Wenn mich etwas stört, ist es die lahme Präsentation der spannenden Story: Quasi im Vorbeigehen leiern die Sprecher langatmige Erklärungen herunter, wirklich einbezogen wird der Spieler zu selten. Ihr wißt zwar immer, warum Ihr was macht – aber eigentlich ist das gar nicht weiter wichtig.

SUPER



Reizend: Die Dame will Euch an den Helden-Kragen

Origins neues Action-Adventure macht aus Euch den CyberMage – einen von allen gehetzten Cyborg.

ler Bürger, stürzt Euch zwischen Rebell und Kugel, rettet den Rebell und fangt die Kugel, kommt dabei fast ums Leben, erhaltet aber als Dankeschön den zweiten Schattenlicht-Kristall ebenfalls auf die Heldenstirn verpflanzt. NeCrom überfällt das Labor, nur Ihr überlebt versteckt in einem Geheimraum. Und eines Tages wacht Ihr dann auf, verfügt über ungeheure Kräfte, könnt Euch an nichts erinnern und werdet vom Rest der Welt gejagt – ohne zu wissen, warum. Eure einzige Überlebensmöglichkeit: Lernt, das Schattenlicht zu nutzen und zerstört NeCrom!

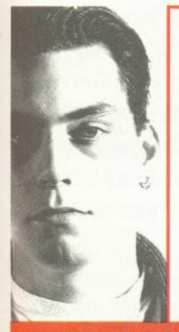
Von nun an geht es durch Wolkenkratzerschluchten, Bürokomplexe, finstere Schlösser und dunkle Wälder, Ihr könnt Euch in der örtlichen Arena einem Gladiatoren zum Duell stellen und kämpft Seite an Seite mit verbündeten Rebellen im **Schützengraben** gegen NeCroms Armeen. Öfter begegnet Ihr besonderen Personen, die Euch per Sprachausgabe Informationen geben oder kleinere Aufträge erteilen; richtige Dialoge gibt es aber nicht. Neben der normalen Fortbewegung per pedes brettert Ihr auch mit einem Kampfpanzer durch Horden von Gegnern oder fliegt mit einem Flugauto über Wolkenkratzer. Gesteuert wird wahlweise mit Tastatur, Joystick oder Maus.

Als CyberMage könnt Ihr auf verschiedene Waffen zurückgreifen: Zum einen habt Ihr "richtiges" Kriegsgerät, das Munition verschießt und irgendwann aufgebraucht ist, zum anderen könnt Ihr die Mächte des Schattenlichts einsetzen und feuert mit verschiedene Energiewaffen auf Eure Gegner. Unterschiedliche Gegner verlangen nach unterschiedlichen Waffen, und insbesondere die Energiegeschosse funktionieren zum Teil sehr spezifisch: Neben normalen Energiebällen habt Ihr auch so raffinierte Möglichkeiten wie mit dem **Elektrox**, das Angreifer kurzfristig "fesselt" und von weiteren Attacken abhält. Andere funktionieren wie Fallen, die erst bei Kontakt zuschnappen und Eure Feinde schwächen. Anders als konventionelle Munition laden sich Eure Energievorräte automatisch wieder auf, außerdem könnt Ihr die Schattenlichtenergie erledigter Feinde einsammeln und Eure Vorräte damit erheblich erweitern. Obwohl in "Darklight Awakening" ganz klar Action im Vordergrund





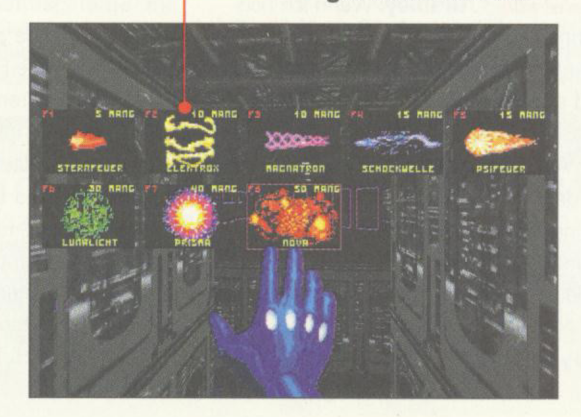
Kartenraum: Wem gehört welcher Kontinent?



Ständige Wiederholungen nerven! Ob es sich um die hundertste Ausstrahlung eines Film-Noir-Klassikers oder den zigsten Aufguß einer texanischen 3D-Dungeonhatz handelt: Was zuviel ist, ist zuviel. Aber bleiben wir sachlich: CyberMage gehört unter den Id-Derivaten zu den gelungeneren Exemplaren. Die Level sind clever angelegt, der Schwierigkeitsgrad steigert sich moderat und treibt in höheren Ebenen selbst 3D-Experten den Schweiß auf die Stirn. Die Engine jedoch setzt sich mit Geruckel unangenehm in Szene, und das Design der Gegner ist auch nicht jedermanns Sache. Seid Ihr also immer noch scharf auf First-Person-Perspective-Ballerorgien schaut's Euch ruhig mal an. Wenn Euch die Flut von Id-Clones jedoch wie mir schon zu den Ohren 'rauskommt, vergeßt es: Auch CyberMage schafft es trotz gewohnt guter Bradley-Story nicht, die alte Begeisterung neu zu entfachen.

GEHT SO

Wer sich an das Menüsystem gewähnt hat, kommt gut damit zurecht





steht, habt Ihr immer wieder kleinere Rätsel zu lösen: So müßt Ihr Zugangskarten zu verschlossenen Türen finden, bestimmte Gegenstände auftreiben oder für Verbündete kleinere Aufträge erledigen.
"CyberMage" läuft sowohl unter VGA als auch unter SuperVGA. Allerdings sollte dann mindestens ein P-120 unter Eurer Rechnerhaube werkeln, damit es nicht allzusehr ruckelt. Wer einen langsameren PC hat, kann auch den Bildschirmausschnitt verkleinern. Bei 8 MByte Speicher werden Euch normale, bei 16 MByte hochauflösende Gegnergrafiken präsentiert. Auf der "CyberMage"-CD findet Ihr neben der englischen auch eine komplett deutsche Version, allerdings



Ruinenlandschaft: NeCrom war da...

können die deutschen Sprecher nicht immer überzeugen.

ste



Die Platine auf dem Boden soll andeuten, daß irgendetwas passiert

Name	**CyberMage**
Genre	Action-Adventure
Hersteller	Origin
Niveau	schwierig/einstellbar
Preis	ca. 100 Mark
Spieler	1

	Deutsch	Englisch
Spiel	✔	✔
Anleitung	✔	✔

Prozessor	386	486	Pentium
minimal		66	
empfohlen			120

Grafik	VGA	MidRes	SVGA
	✔		✔

Sound	S'Blast	GMidi	CD-A.
	✔	✔	

System	Win3.1/95
Festplatte belegt	min. 10 MByte
RAM-Ausstattung	8 MByte
Steuerung	Tastatur, Maus, Joystick
Extras	keine

Grafik	**72%**
Sound	**63%**
Spielspaß	**78%**

Bilder auf CD

David W. Bradley steckt hinter einigen Software-Legenden der Spielgeschichte. Bis jetzt veröffentlichte Titel: Parthian Kings (1981), Wizardry V - Heart of the Maelstrom (1988), Wizardry VI - Bane of the Cosmic Forge (1990), Wizardry VII - Crusaders of the Dark Savant (1992).

David Bradley

Wir stellten Bradley exklusiv ein paar Fragen

Power Play: Wizardry VII wurde vor knapp vier Jahren veröffentlicht. Was hast Du seitdem gemacht?

Bradley: Wenn ich richtig rechne, wurde Wiz VII vor 3 1/3 Jahren veröffentlicht. Seitdem habe ich geheiratet und dann mit "CyberMage" angefangen, das erst vor ein paar Monaten fertig wurde. Allerdings habe ich nur etwa 2 1/2 Jahre daran gearbeitet - das muß dann wohl eine sehr lange Hochzeitsnacht gewesen sein...

PP: Wie kommt es, daß "CyberMage" von Origin veröffentlicht wurde?

Bradley: Das ergab sich einfach so. Origin war an dem Konzept interessiert und hat so beschlossen, das Projekt durchzuziehen.

PP: Auf den ersten Blick ähnelt die "CyberMage"-Grafikengine sehr der von SystemShock. Ist es die gleiche? Und was bei "CyberMage" stammt von Dir: Story, Level-Design, die Charaktere?

Bradley: Nein, die "CyberMage"-Engine ist meine eigene Entwicklung – allerdings habe ich mit einer Fremdengine, der Xox-Engine, angefangen, die dann aber vollständig umgeschrieben wurde. Während ich sie dazu gebracht habe, das zu tun was ich will, hat sich übrigens ungeheuer viel am Spiel geändert. Das erklärt auch, warum es keine anderen 3D-Spiele gibt, die ähnlich viele Ebenen in den einzelnen Level-Abschnitten haben wie "CyberMage". Die Story habe ich selbst geschrieben, die Charakter-Konzepte entwickelt und auch das ganze Level- und Spieldesign selbst gemacht, ich Idiot...

PP: Die Handlung von "CyberMage" hat einen leicht esoterischen Einschlag: Steckt dahinter ein besonderer Gedanke? Interessierst Du Dich für spirituelle Themen?

Bradley: Spirituelles? Wahrnehmungen dieser Art helfen uns, ein kleines bißchen hinter das Geheimnis des Lebens zu schauen. Die Sage des Schattenlichts beschreibt nur etwas in uns allen existierendes, genau wie Ying & Yang oder Abbott & Costello.

PP: Was denkst Du über die Zukunft von 3D-Spielen? "CyberMage" hat eine richtige Geschichte, dafür gibt es aber immer mehr reine Ballerspiele. Was denkst Du, was wichtiger wird: Handlung oder Action?

Bradley: Was ist beliebter, Blondinen oder Brünette? Es hängt natürlich davon ab, welche von beiden man in genau dem Augenblick bevorzugt. Eine tolle Geschichte halte ich zwar für wichtig, aber das heißt nicht, daß ich nicht öfter eine schweißtreibende Ballerorgie spiele... Das wichtige ist doch, daß wir auch weiter in allen Genres immer bessere Spielesoftware sehen.

PP: Im Abspann von "CyberMage" gibt es einen kleinen Hinweis auf eine Fortsetzung. Hast Du dafür schon irgendwelche Pläne?

Bradley: Wenn ich etwas weiß, sage ich es nicht. Natürlich hängt es auch davon ab, wie sehr die Leute das Spiel mögen.

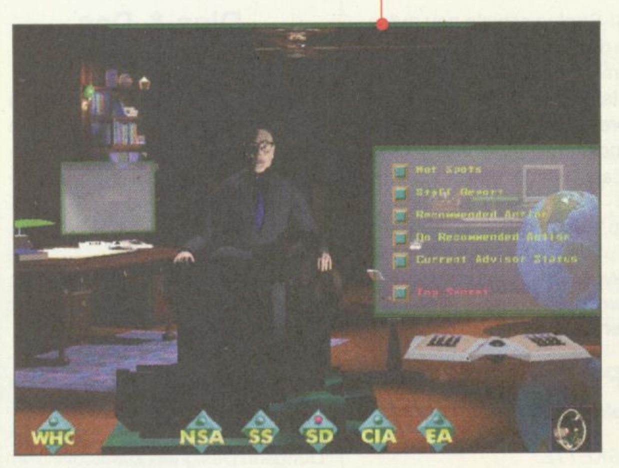
CYBERJUDAS

Verrat – Virtuelle Spione bedrohen einen virtuellen Präsidenten.

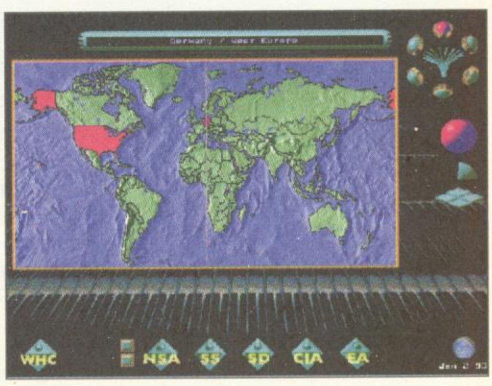
Im Beraterstab des Präsidenten ist ein Landesverräter: Eine der Damen oder einer der Herren aus der Riege von Militär-, Spionage- und Wirtschaftsspezialisten spielt falsch und versucht, Euch, den Präsidenten der Vereinigten Staaten von Amerika, um Amt und Würden zu bringen! In "CyberJudas", dem offiziellen Nachfolger des 93er-Titels "Shadow President", habt Ihr als Präsident dafür zu sorgen, daß die Welt politisch nicht aus dem Tritt gerät, und – vor allem anderen –, daß Eure geliebten Wähler nicht das Vertrauen in Euch verlieren. "CyberJudas" bietet zwei verschiedene Spielmodi an, der erste ist eher eine Art "SimPräsident": Sobald einer der Staaten auf dem Planeten Erde irgendetwas macht, was auch Eure Sicherheitsinteressen betrifft, tritt Eure Auslandsaufklärung in Aktion und informiert den jeweils zuständigen Berater. Dieser schlägt je nach Situation Alarm und verlangt ein **Gespräch** unter vier Augen. Dort erfahrt Ihr genaueres über den Gefahrenherd – Mongolei will Atomwaffen bauen – und bekommt dann einen Vorschlag des Beraters, was denn wohl dagegen getan werden könnte. Diesen Vorschlägen könnt Ihr als oberste Instanz der Befehlskette zustimmen oder auch nicht, habt aber unter Umständen auch negative Folgen zu tragen: Wenn Ihr etwa in Libyen eine Revolution anzettelt und damit scheitert, zerreißt die Presse auch den besten Präsidenten in der Luft. Der andere Teil des Programms ist eine Art Adventure, in dem Ihr einen Verräter in Eurer Beraterriege finden und sein Ansehen soweit ramponieren müßt, daß sich ein ordentliches Gericht in der Lage sieht, ihn zu verurteilen (auf besonders hartnäckige Kandidaten könnt Ihr übrigens auch **Killerkommandos** hetzen). Um dem Maulwurf auf die dunkle Spur zu kommen, verlaßt Ihr Euch in erster Linie auf ein Computersystem, das Hinweise auf den Verräter aus einem Datennetzwerk fischt und Euch so allmählich mit Indizien und Beweisen versorgt. Zusätzlich müßt Ihr Euch noch in die Büros der Berater hacken und nach weiteren Anhaltspunkten, etwa aus deren Vorleben, suchen. Das Staatsoberhaupt in "CyberJudas" regiert sein Land nicht aus dem Weißen Haus, sondern aus einem virtuellen Präsidentenbüro, das nur im CyberSpace existiert. Entsprechend cool ist das Spiel aufgemacht: Ihr bewegt Euch durch vollständig gerenderte Welten vor schwarzem Hintergrund und seht auch einige der Statistiken (die Daten stammen aus dem veröffentlichten Teil des CIA-Jahresberichtes von 93) nicht nur als Zahlenwüste, sondern auch als grafische Animationen. In "CyberJudas" wird viel gesprochen, leider nur auf Englisch; die letzte Entscheidung um die deutsche Übersetzung des Handbuches ist noch nicht getroffen. *ste*



Gegenüberstellung: Wer ist der Verräter?



Vertraulich: Im Gespräch mit Beratern klärt Ihr die Weltlage



Global: Zugriff auf die ganze Welt



Nachwuchspräsidenten sollten mal einen Blick auf CyberJudas werfen. Zwar ist das Programm keine Simulation, aber was an Daten geboten wird, dürfte ernüchtern: Wer sich nicht regelmäßig durch seitenlange Dossiers kämpft, wird bald von Verrätern um die Macht gebracht. Leider ist aus der interessanten Idee nicht das Optimale gemacht worden, denn letztlich steht in CyberJudas die Suche nach einem Verräter im Mittelpunkt, und da kann das Programm nicht ganz überzeugen. Zwar ist es spannend, durch die virtuelle Machtzentrale der westlichen Welt zu schleichen, aber Ihr habt zu wenig Möglichkeiten, selbst aktiv zu werden: Euer Erfolg hängt im wesentlichen vom vorschriftsmäßigen Abklappern der richtigen Räume ab – und vom Glück, denn wenn Ihr keine brauchbaren Vorgaben bekommt, hat der Judas sein ungutes Werk schneller vollbracht als Ihr.

GEHT SO

Name: **CyberJudas**
Genre: Simulation/Adventure
Hersteller: Empire
Niveau: mittel bis schwierig
Preis: ca. 100 Mark
Spieler: 1

	Deutsch	Englisch
Spiel		✔
Anleitung		✔

Prozessor	386	486	Pentium
minimal		66	
empfohlen		100	✔

Grafik	VGA	MidRes	SVGA
			✔

Sound	S'Blast	GMidi	CD-A.
	✔		

System: DOS
Festplatte belegt: 1 MByte
RAM-Ausstattung: 4 MByte
Steuerung: Tastatur, Maus
Extras: keine

Grafik 69%
Sound 72%
Spielspaß 67%

LucasArts Entertainment Company präsentiert

THE DIG™

Sie haben die Erde vor der totalen Zerstörung gerettet. Können Sie auch sich selbst retten?

KOMPLETT DEUTSCH



PC Power 1/96, 90 %
Power Platin Award

"LucasArts ist ja bekannt für ausgezeichnete Adventures, aber diesmal haben sie sich selbst übertroffen", Boris Sander/ PC Power



PC Games 1/96, 89%
PC Games Award

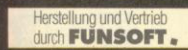
"...Das Spiel hat das Zeug zum Klassiker", Herbert Aichinger/ PC Games



Power Play 2/96, 85%
Power Play Volltreffer



Vertrieb: Rushware GmbH, Daimlerstraße 8, 41564 Kaarst, Tel. 0 21 31/60 70, Fax: 0 21 31/60 71 11 • Profisoft GmbH, Eversburger Straße 34, 49090 Osnabrück, Tel. 05 41/12 20 65, Fax. 05 41/12 24 70 • Schweiz: ABC SPIELSPASS AG, Bahnweg Nord, CH-9475 Sevelen, Tel. 081/785 29 60, Fax. 081/785 12 22 • Österreich: ABC SPIELSPASS Großhandels GmbH, Vorarlberger Wirtschaftspark, A-6840 Götzis, Tel. 0 55 23/5 65 10, Fax. 0 55 23/6 47 94





EVOCATION

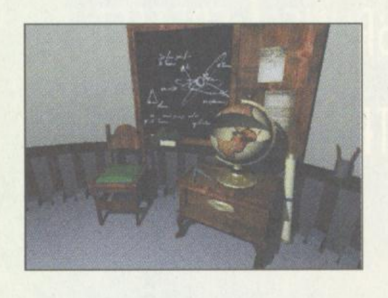
Render-Adventure beschwört Erinnerung an Mysterien herauf.

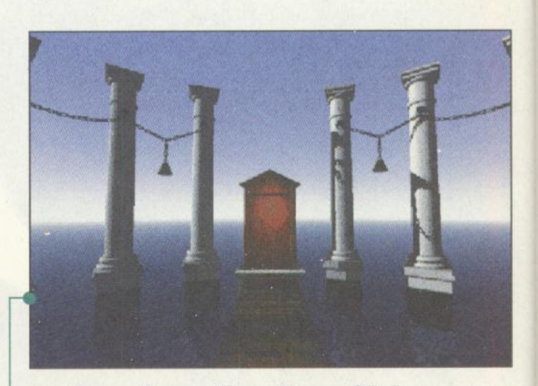
"Lehrjahre sind keine Herrenjahre": Die Weisheit dieses ungemein klugen Sprichworts erfährt auch der Waisenjunge Eta, der beim großen Zaubermeister Pan eine Ausbildung begonnen hat. Leider muß er seine Zeit vornehmlich damit verbringen, dem Herrn hinterher zu putzen und die Zauberhütte in Ordnung zu halten. Nur wenn der Meister auf Reisen ist, macht sich Eta über dessen geheime Bücher her. Als Pan eines schönen Tages früher als angekündigt von einer solchen Reise heimkehrt und seinen Lehrling beim heimlichen Lesen ertappt, kommt es zum Kampf: Wie durch ein Wunder gewinnt Eta – da, wo vorher der Meister war, ist jetzt nur noch ein dunkler Fleck.

Soweit die (nur im Handbuch, nicht als Intro geschilderte) Vorgeschichte zu "Evocation" (zu deutsch: Heraufbeschwörung). "Evocation" ist ein deutlich an "Myst" von Brøderbund erinnerndes Adventure und wurde vom italienischen Medienkonzern Mondadori entwickelt, die deutsche Lokalisierung und den hiesigen Vertrieb übernimmt Navigo.

Das Spiel beginnt, als Eta sich in einer fremden Welt wiederfindet: Wo vorher noch Wiesen und Wälder waren, ist jetzt ein Meer und er steht inmitten eines **Rondells von Säulen**, zwischen denen drei verschlossene Türen Wege in andere Dimensionen weisen. Ihr müßt dem Zauberlehrling dabei helfen, wieder in seine eigene Welt zu finden und dieses seltsame Rätsel zu lösen. Ähnlich wie in "Myst" seht Ihr die gesamte Welt mit den Augen Eures Protagonisten, und ähnlich wie in "Myst" ist auch diese Welt komplett gerendert; anders als bei "Myst" besteht "Evocation" allerdings nicht nur aus Standbildern, sondern auch aus – zum Teil wilden – Kamerafahrten und Animationen. Ähnlich wie beim großen Vorbild ist dagegen die geheimnisvoll-poetische Atmosphäre: Ihr habt keinen eigentlichen Auftrag, sondern kommt erst nach und nach hinter die Rätsel dieser Welt; überall liegen Bücher herum, die in dunklen Andeutungen Hinweise geben, was wohl wie als nächstes zu tun ist. In "Evocation" gibt es ein Inventory; außerdem sind die Rätsel nicht nur aufgemotzte Denksportaufgaben, sondern wurden richtig in die Handlung eingebaut. Allerdings sind einige davon fast unlösbar schwer, und so findet Ihr in der Packung wohlweislich einige Seiten mit Hilfen vom Hersteller – diese Tips sind ähnlich wie die Bücher im Spiel aufgemacht und passen in diesem Fall sogar ganz gut. "Evocation" läuft unter Windows 3.1/95; Handbuch, Bildschirmtexte und die gute Sprachausgabe sind komplett in Deutsch – die Stimme aus dem Off spricht übrigens der Herr, der auch Robert de Niro und andere Schauspieler in Filmen synchronisiert.

ste





Inmitten dieser "Insel" aus Säulen erwacht unser Nachwuchszauberer



Schaltarbeit:
In der technischen Abteilung gibt es Hebel-Rätsel

"Evocation" spielt sich am besten mit einem dicken Bündel angezündeter Räucherstäbchen neben dem Monitor, so abgehoben ist das Spiel teilweise. Es mag zwar Geschmackssache sein, aber mir persönlich ist ein bißchen zuviel pseudo-philosophischer Klimbim im Programm: Wenn schon Poesie und Philosophie, dann bitte etwas weniger bedeutungsschwanger. Die Renderszenen sind gut gemacht, und auch die Grafiker haben ganze Arbeit geleistet. Dafür hakt es aber um so mehr an den Rätseln: Viele der Aufgaben sind einfach derart abwegig und schwierig, daß Normalspieler damit - trotz der beiliegenden Hilfe – hoffnungslos überfordert sind. Adventure-Profis, die "Myst" mochten, sollten sich "Evocation" trotzdem mal anschauen – abgesehen von Sierras einsteigerfreundlichem "Shivers" gibt es wenige Alternativen zum überbrücken der Wartezeit auf den zweiten Teil des Kultspiels von Brøderbund.

NA JA

Name .... **Evocation**
Genre .... Adventure
Hersteller ..... Mondadori/Navigo
Niveau .... sehr schwierig
Preis .... ca. 100 Mark
Spieler 1

	Deutsch	Englisch
Spiel	✔	
Anleitung	✔	

Prozessor	386	486	Pentium
minimal		33	
empfohlen		100	✔

Grafik	VGA	MidRes	SVGA
			✔

Sound	S'Blast	GMidi	CD-A.
	✔		

System .... Win 3.1/95
Festplatte belegt .... 15 MByte
RAM-Ausstattung .... 8 MByte
Steuerung .... Maus
....
Extras .... keine

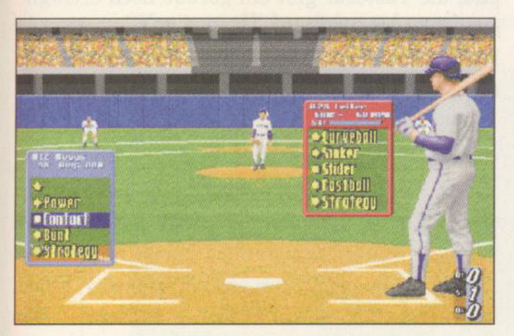
Grafik **63%**
Sound **62%**
Spielspaß

43%

Bilder auf CD

HARDBALL 5

Das soll den Jungens von Accolade erst mal einer nachmachen: Zwar sind Sequels heutzutage äußerst beliebt, aber eine Sportspiel-Legende zu kreieren, die dieser Tage in die fünfte Runde geht, ist schon fast einmalig. Für die Deutschen zwar eher uninteressant, erfreut sich Baseball in den Staaten immer noch größter Beliebtheit, was Accolade jährlich veranlaßt, einen neuen Teil der "Harball"-Serie auf die Base zu schicken. Wie immer, sind dank der MLBPA-Lizenz alle Original-Spielernamen der letzten Saison integriert, die Mannschaftsnamen sind allerdings nicht original (die MLB-Lizenz fehlt). Spielerisch hat sich in "Hardball 5" im Gegensatz zum Vorgänger mal wieder kaum etwas geändert. Ihr dürft wieder alles einstellen, was das Baseball-Herz begehrt, eigene Ligen bauen und Mannschaften bis hin zum Logo editieren. Allerdings vermissen wir wieder die Mannschaften der Minor-Leagues. Zumindest ist die Outfield-Steuerung dieses mal etwas besser, erreicht aber immer noch nicht "FPS:Baseball"-Niveau. Optisch hat sich ebenfalls wenig getan: Das Outfield sieht genauso aus wie im Vorgänger, und allein die Pitcher- und Batter-Perpektiven sind neu. So seht Ihr beim Batten Euren Helden bei Bedarf auch in Screen-Größe. Die Menüs hat Accolade ebenfalls überarbeitet – endlich wurden die dämlichen Holzmenüs zu flotten, grauen Fenstern. Hardcore-Baseball-Fans können sich den neuen Teil getrost zulegen, die wenigen Änderungen machen den Kauf jedoch nicht zwingend nötig. Gelegenheits-Baseballer kaufen sich immer noch "Front Page Sports: Baseball". *kn*



Diese Batter-Perspektive ist neu

Name	Hardball 5
Genre	Sport
Hersteller	Accolade/Warner
Niveau	einstellbar
Preis	ca. 90 Mark
Spieler	1 bis 2

	Deutsch	Englisch
Spiel		✔
Anleitung		✔

Prozessor	386	486	Pentium
minimal		33	
empfohlen		66	✔

Grafik	VGA	MidRes	SVGA
			✔

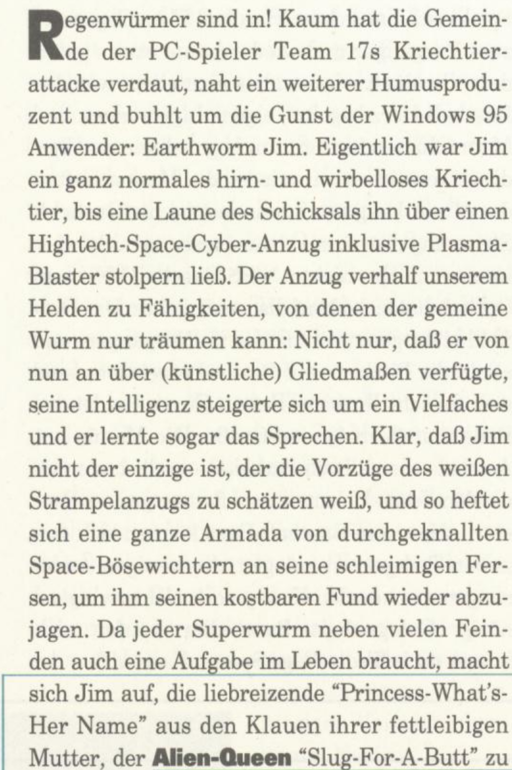
Sound	S'Blast	GMidi	CD-A.
	✔		✔

System	DOS
Festplatte belegt	10 MByte
RAM-Ausstattung	8 MByte
Steuerung	Tastatur, Maus, Joystick
Extras	MLBPA-Lizenz

Grafik 72%
Sound 64%
Spielspaß

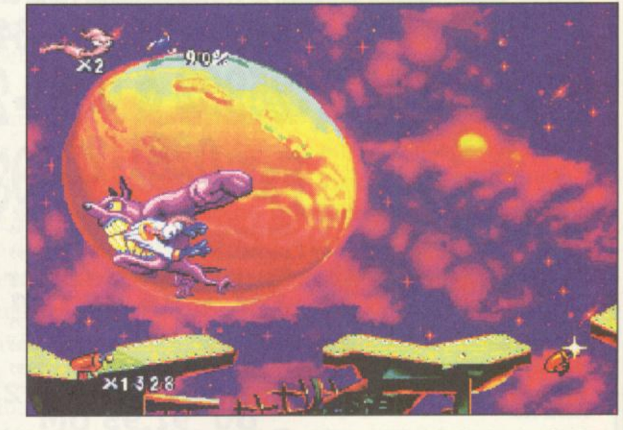
76%

EARTHWORM JIM



Regenwürmer sind in! Kaum hat die Gemeinde der PC-Spieler Team 17s Kriechtierattacke verdaut, naht ein weiterer Humusproduzent und buhlt um die Gunst der Windows 95 Anwender: Earthworm Jim. Eigentlich war Jim ein ganz normales hirn- und wirbelloses Kriechtier, bis eine Laune des Schicksals ihn über einen Hightech-Space-Cyber-Anzug inklusive Plasma-Blaster stolpern ließ. Der Anzug verhalf unserem Helden zu Fähigkeiten, von denen der gemeine Wurm nur träumen kann: Nicht nur, daß er von nun an über (künstliche) Gliedmaßen verfügte, seine Intelligenz steigerte sich um ein Vielfaches und er lernte sogar das Sprechen. Klar, daß Jim nicht der einzige ist, der die Vorzüge des weißen Strampelanzugs zu schätzen weiß, und so heftet sich eine ganze Armada von durchgeknallten Space-Bösewichtern an seine schleimigen Fersen, um ihm seinen kostbaren Fund wieder abzujagen. Da jeder Superwurm neben vielen Feinden auch eine Aufgabe im Leben braucht, macht sich Jim auf, die liebreizende "Princess-What's-Her Name" aus den Klauen ihrer fettleibigen Mutter, der **Alien-Queen** "Slug-For-A-Butt" zu befreien. Für passionierte Videospieler ist EWJ kein Unbekannter: Bereits 1994 erschienen seine Abenteuer als Cartridge für Nintendos und Segas 16-Bit-Konsolen. Activisions Windows-95-Konvertierung basiert allerdings auf der "Special Edition", die bereits für Segas Mega-CD veröffentlicht wurde. Neben einem brillanten CD-Soundtrack verfügt die Luxus-Variante über Sprachausgabe, eine zusätzliche Waffe und einen Extra-Level, der es in sich hat. Wie schon bei "Pitfall", verpflichteten die Kalifornier für die Umsetzung des Spiels das Team von Kinesoft. Und so läßt sich "EWJ" genau so simpel handhaben wie schon Harry Juniors Abenteuer bei den Mayas: Eine Installation findet erst gar nicht statt, nerviges Soundkarten- und Joystickkonfigurieren gehört ebenfalls der Vergangenheit an. Am besten steuert sich der Wurm natürlich mit einem Gamepad, die Tastatur gibt ein gerade noch erträgliches Eingabegerät ab.

Ein Superwurm hat es nicht leicht. Um sich der Unmenge von Gegnern erwehren zu können, hat Jim zwei Waffen: seine Plasmawumme und sich selbst. Die Kanone verfügt anfangs über 1000 Schuß, die durch herumliegende Symbole aufgestockt werden können. Zusätzlich liegen ab und zu noch "Megashots" in der Gegend herum, die mit einem einzigen Schuß so gut wie jeden Feind ins Jump'n-Run-Nirwana befördern. Die **Homing Missiles** schließlich sind am schwersten zu finden, schalten sie doch selbsttätig den am nächsten stehenden Gegner unseres Helden aus. Geht Jim die Munition aus, benutzt er sei-



In "For Pete's Sake" wird Eure Hundeliebe auf die Probe gestellt

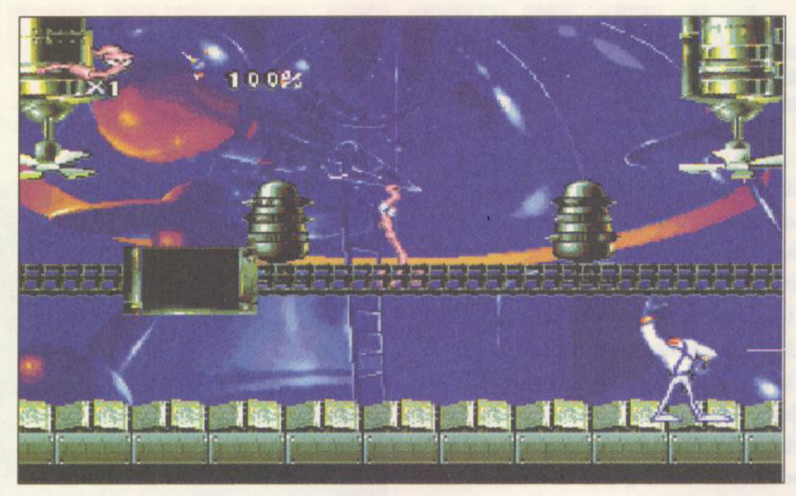


Mit den Homing Missiles erlegt Ihr die fiesen Wespen im Handumdrehen



Das klassische Jump'n Run hat auf dem PC grundsätzlich schlechtere Karten als auf Konsolen. Das fängt schon damit an, daß ein Zappelphilipp wie Jim sich ohne ein warmgeleiertes Gamepad nur mit Mühe durch die wahnwitzigen Ereignisse bis zum Grande Finale mit Prinzeßchen schusseln läßt. Wer sich überdies hauptsächlich mit gemächlichen Adventures seine Computerspiel-Zeit um die Ohren schlägt, wird sein blaues Wunder erleben, denn EWJ ist trotz aller brillanten Situationskomik eine beinharte Herausforderung an Konzentration und Reaktionsvermögen. Zugegebenermaßen bietet EWJ als 2D-Scroller rein technisch keine Quantensprünge, doch es gibt einfach keine größere Motivation als zu spüren, daß sich hier ein paar Kreativlinge ausgetobt haben, die, weit von jeder Allerwelts-Routine entfernt, einen Heidenspaß an ihren digitalen Lausbubenstreichen hatten. Habenwill!

SUPER

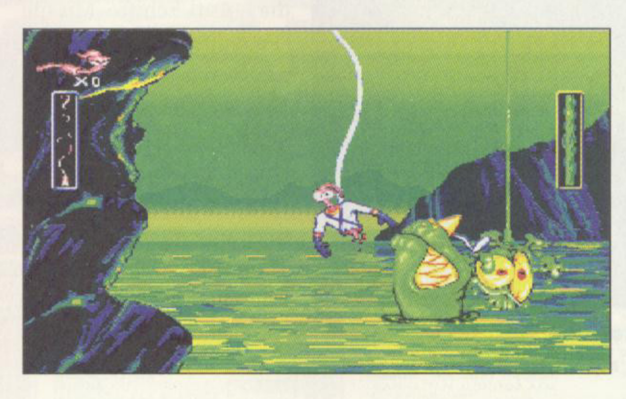


"I'm nude!" In einigen Levels wird Jim von seinem Anzug getrennt

Das "beste Videospiel aller Zeiten" goes Windows 95. Earthworm Jim sprüht geradezu vor verrückten Einfällen, Fans des Skurrilen kommen voll auf ihre Kosten.

Der Endgegner: "Slug-For-A-Butt" verträgt so einiges, bevor sie das Zeitliche segnet (oben)

nen pinken Körper als "Peitsche". Diese Peitsche setzt er außerdem ein, um sich über klaffende Abgründe hinweg zu schwingen – wenn ich sowas früher mit Würmern probiert habe, sind sie immer durchgerissen, seltsam. Wie schon bei Pitfall sind die "Continues" eigentlich überflüssig, da Ihr in jeden gemeisterten Level per Pull Down Menü wieder einsteigen könnt. Eine Riesenverbesserung gegenüber den Konsolenvariante: hier mußte der geduldige Spieler die gesamte Handlung an einem Stück durchzocken. *sg*



Ooops! Das Bungee-Jumping üben wir dann wohl besser noch mal...



Nachdem EWJ auf diversen Konsolen alle Rekorde brach, gibt's nun endlich eine PC-Version des pinken Hüpfers. Und was für eine: Schon "Pitfall" war ein Erlebnis in Sachen Grafik, Sound und Gameplay, aber EWJ setzt noch eins obendrauf. Die abgedrehten Charaktere, der herausfordernde Schwierigkeitsgrad und 20 umfangreiche Level sorgen für anhaltendes Spielvergnügen. Der Hauptdarsteller ist so etwas wie der Jim Carrey unter den Sprites: Laßt Ihr ihn herumstehen, wird er zum Pausenclown, der auch schon mal unter leisem Plätschern in die Gegend pinkelt. Technisch ist wieder alles vom Feinsten: Butterweiches Scrolling, die exakte Steuerung und ein hartes aber stets faires Leveldesign begeistern den Geschicklichkeitfanatiker. Bleibt eigentlich nur noch zu hoffen, daß sich Kinesoft möglichst bald an die Umsetzung des zweiten Teils der Wurm-Saga macht!

SUPER

Name ....**Earthworm Jim**
Genre ....Geschicklichkeit
Hersteller ....Activision
Niveau ....einstellbar
Preis ....ca. 90 Mark
Spieler 1

		Deutsch	Englisch
Spiel			✔
Anleitung			✔

Prozessor	386	486	Pentium
minimal		33	
empfohlen			75

Grafik	VGA	MidRes	SVGA
			✔

Sound	S'Blast	GMidi	Audio
	✔		

System ....Win'95
Festplatte belegt ....0 MByte
RAM-Ausstattung ....8 MByte
Steuerung .... Tastatur, Maus
........................Joystick
Extras ...enthält MS-Plus!-Theme

Grafik **80%**
Sound **78%**
Spielspaß

87%

Bilder auf

THUNDERHAWK 2

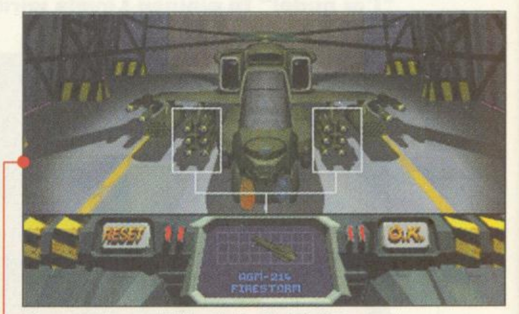
Wir schreiben das Jahr 1999. Auf unserem Planeten brodelt es an allen Ecken. Drogenkartelle entwickeln sich zu Armeen, Separatisten beginnen blutige Bürgerkriege und Bananenrepubliken spielen sich zu militärischen Großmächten auf. Kurzum: Die gesamte Menschheit schreit förmlich nach einem Helden, der aus dem Schlamassel heraushilft. Als Anführer der Hubschrauber-Elitestaffel "Firestorm", scheint Ihr hierfür genau der Richtige zu sein. Ausgerüstet mit dem "AH-73M Thunderhawk"-Helikopter – einer Art Kreuzung zwischen Apache und Comanche – werdet Ihr von Krisenherd zu Krisenherd geschickt, um für die NATO die Kastanien aus dem Feuer zu holen. Bevor Ihr jedoch zur Hatz auf die bösen Buben blast, sucht Ihr Euch auf der Weltkarte Eure Lieblingskrise aus. Jeder Hotspot auf der Karte symbolisiert einen Konflikt, der per deutscher Sprachausgabe erläutert wird. Entscheidet Ihr Euch dann für eine "Campaign" geht's zum ersten Briefing, wo ein unsichtbarer Vorgesetzter Euch mit den Einsatzzielen vertraut macht. Je nachdem, welche Gegner Euch erwarten, stattet Ihr den Donnervogel noch mit der entsprechenden **Bewaffnung** aus: Neben gelenkten und ungelenkten Raketen lagern diverse Bomben und die Anti-Schiff Missile "Penguin" in Eurem Arsenal. Eurem zerstörerischen Handwerk frönt Ihr in ausgedehnten voxelspacigen Umgebungen: Von der Wüste bis zum Panamakanal reicht die Auswahl an Einsatzgebieten. Neben zwei Pilotenperspektiven (eine mit, eine ohne Cockpit) gibt es noch eine recht unübersichtliche Außenansicht. Ein roter Richtungsindikator auf Eurem HUD zeigt den Weg zum nächsten Primärziel, wobei Ihr Euch an die vorgegebene Flugroute zu halten habt, ansonsten nörgelt die Einsatzleitung per Funk. Apropos Ziele: Die Gegnerschaft besteht in der Hauptsache aus sowjetischen Rüstungsprodukten wie dem MI-24 Hind und dem Flakpanzer ZSU 23. Wie es sich für ein Actionspiel gehört, stürzen sich Eure Gegner in Scharen auf Euch, dank unbegrenzter Munition für die Bordkanone jedoch, werdet Ihr selbst ohne Raketen mit den meisten Unholden fertig. Umgekehrt reduziert jeder Treffer den Ihr einsteckt, Eure – ziemlich dick geratene – Panzerung bis hin zum Exitus, der gleichbedeutend mit "Game Over" ist; mehr als ein Leben habt Ihr nicht. *sg*





Ganz oben: Traumschiff in Not! Im Südchinesischen Meer rettet Ihr Touri-Dampfer





Ganz oben: Alle Feindobjekte präsentieren sich mit schmucken Texturen



Die Raketen fliegen mir um die Ohren, gerade hat sich meine letzte Hellfire verabschiedet und meine Panzerung sieht auch ziemlich mies aus: Thunderhawk 2 ist Action pur. Mit einer Simulation hat dieses Spiel nichts zu tun, hierfür sind Eure taktischen Optionen einfach zu beschränkt, was der Spielfreude jedoch keinen Abbruch tut. Es macht einen Heidenspaß durch die beeindruckenden Landschaften zu fliegen und auf alles zu feuern, was sich bewegt. Die stimmige CD-Musik und die gelungene deutsche Übersetzung tragen ebenfalls zum ungetrübten Ballerspaß bei. Der geharnischte Schwierigkeitsgrad allerdings setzt dem Ganzen anfangs einen kleinen Dämpfer auf, selbst im "Easy"-Modus vergeht einige Zeit, bis Ihr eine Campaign erfolgreich hinter Euch gebracht habt. Spieler mit trainiertem Feuerfinger schlagen sofort zu, Simulationsfanatiker sollten es sich vor dem Kauf allerdings genauer anschauen.

GUT

Name .... **Thunderhawk 2**
Genre .... Action
Hersteller .... Core Design
Niveau .... einstellbar
Preis .... 90 Mark
Spieler 1

	Deutsch	Englisch
Spiel	✔	✔
Anleitung	✔	✔

Prozessor	386	486	Pentium
minimal		66	
empfohlen			75

Grafik	VGA	MidRes	SVGA
	✔		

Sound	S'Blast	GMidi	CD-A.
	✔		✔

System .... DOS
Festplatte belegt .... 20 MByte
RAM-Ausstattung .... 4 MByte
Steuerung .... Tastatur, Maus, Joystick
Extras .... keine

Grafik **79%**
Sound **80%**
Spielspaß **78%**

Bilder auf CD

VORSICHT! SCHROTT

HUMAN RECALL

Stellt Euch vor, Ihr taucht ganz tief und plötzlich geht Euch der Sauerstoff aus. Doch Froschmannleid ist Froschmannglück – natürlich ist die lebensrettende Grotte nicht weit und die dort angehäuften Piratenschätze bescheren Euch obendrein noch ein Abenteuer. Auch mir blieb die Luft weg, als ich die lieblos zusammengerenderten, fäkalienfarbenen Räume auf der Suche nach einem brauchbaren Puzzle durchwandern mußte. Auch für mich wurde es abenteuerlich, als ich feststellte, daß hier Stalaktiten vorzugsweise aus dem Boden anstatt von der Decke wachsen. Befindet sich der Pokal, den ich nach genauerer Untersuchung wieder zurücklegen mußte, nun tatsächlich ein zweites Mal in meinem Inventar? Daß man Türen öffnen kann, muß ich mir abgewöhnen, den hiesigen Piraten dienten sie wohl nur als Wanddekoration. Die Männer mit den Augenklappen hausten feudal, leider kann ich ihr "Möbilar" nicht durchsuchen. In Gängen finde ich überdimensionale "gemeiselte" Gesichter, wenn das die Inge wüßte, die würde sich freuen! Ein kleiner Nachwuchsfreibeuter hat wohl eine Karte dieser Höhlenanlage gemalt, leider hat die mir bei meiner Orientierungslosigkeit auch nicht weitergeholfen – hier sieht einfach alles zu gleich aus. Zu meiner Verteidigung muß ich sagen, daß der kleine Racker wohl auch verdammt untalentiert war! Mist, ich finde hier nicht mehr raus und bevor ich mich ewig von diesen spärlichen Pflanzen ernähren muß, hänge ich mich lieber an diesem unmotiviert herumstehenden "Galken" auf. *fh*



Herumklickerei in ödem Ambiente

Name .... **Human Recall**
Genre .... Simulation
Hersteller .... NBG-Verlag
Niveau .... mittel
Preis .... ca. 100 Mark
Spieler 1

	Deutsch	Englisch
Spiel	✔	
Anleitung	✔	

Prozessor	386	486	Pentium
minimal		66	
empfohlen			90

Grafik	VGA	MidRes	SVGA
			✔

Sound	S'Blast	GMidi	CD-A.
	✔		

System .... DOS
Festplatte belegt .... 6 MByte
RAM-Ausstattung .... 8 MByte
Steuerung .... Tastatur, Maus
....
Extras .... keine

Grafik **19%**
Sound **14%**
Spielspaß

8%

Bilder auf CD

ICE & FIRE

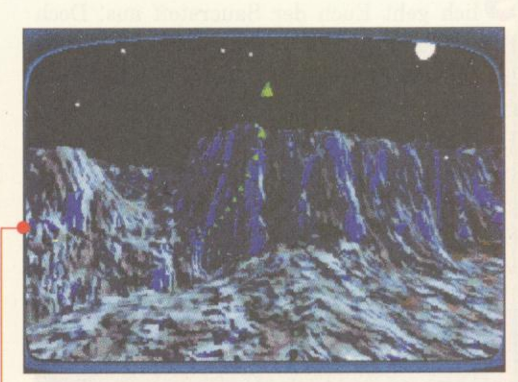
Tetris-Erfinder Pajitnov in den kalten Tiefen des Alls.

Alexey Pajitnov ist einer der bekannteren Namen der Softwarebranche: Vor einigen Jahren hat der Russe das Kult-Kästchenspiel Tetris erfunden. Nun macht Pajitnov eine Kehrtwende und stellt gemeinsam mit einem anderen der Ur-Tetris-Entwickler – einem Herrn namens Vladimir Pokhilko – statt eines weiteren Denkspiels einen waschechten Action-Titel vor.

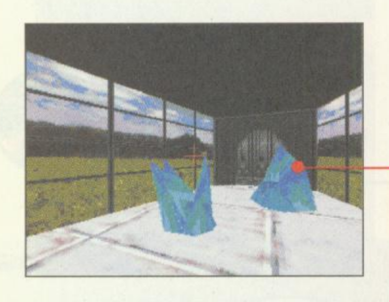
In "Ice & Fire" geht es um ein gleichnamiges binäres System, das von einem Forschungsschiff erkundet werden soll. Kaum sind die Erdlinge auf einem Asteroiden gelandet und haben dort ihre Raumstation errichtet, werden sie auch schon von einer fremden, äußerst feindseligen Lebensform angegriffen: den Speriden. Der Kommandant der Wissenschaftler zieht verzweifelt die Notbremse und friert kurzerhand den gesamten Asteroiden ein. Natürlich können die armen Forscher und die sie begleitenden Soldaten nicht bis in alle Ewigkeit auf Eis liegen, und so werdet Ihr beauftragt, die Station zu retten, die Menschen wieder aufzutauen und hinter das düstere Geheimnis der Aliens zu kommen.

"Ice & Fire" besteht eigentlich aus zwei Spielen: Zuerst fliegt Ihr auf **vorberechneten Gleisen** über die Asteroiden-Oberfläche und klickt an Weggabelungen jeweils in eine von mehreren Richtungen, um irgendwann an der jeweils richtigen Landeplattformen anzukommen. Zur Abwehr feindlicher Raumschiffe ist ein gelegentlicher Druck auf die Leertaste notwendig, worauf eine Rakete losschießt und die bösen Buben vom Himmel holt: Zielen müßt Ihr nicht, die Rakete findet Ihr Opfer auch selbständig. Wenn Ihr nicht aufpaßt und versehentlich auf ein totes Gleis gelangt, rummst Ihr gegen den nächsten Berg oder werdet in die unendlichen Tiefen des Weltalls hinauskatapultiert. Sobald Ihr aber die richtige Plattform gefunden habt, geht es nach kurzen Zwischensequenzen auf in den zweiten Teil: Diesmal dürft Ihr Euch in echten 3D-Raumstationen frei umherbewegen. Um die Außerirdischen zu finden, sucht Ihr Euch einen der zahlreichen herumstehenden **Eiskristalle** heraus und beschießt Ihn mit einem heißen Energieball. Das Eis schmilzt sofort, und im besten Fall kommt entweder ein nützlicher Gegenstand oder einer der tiefgefrorenen Soldaten zum Vorschein und steht Euch fortan zur Seite. Wenn Ihr Pech habt, war im Eis ein Monster versteckt, das Ihr im eigenen Interesse mit einem Frosta-Geschoß schnellstmöglich wieder einfrieren solltet.

"Ice & Fire" läuft komplett unter Windows 3.1 oder -95, jeweils in einer passenden 16-bzw. 32-Bit-Version in einem SuperVGA-Fenster. *ste*

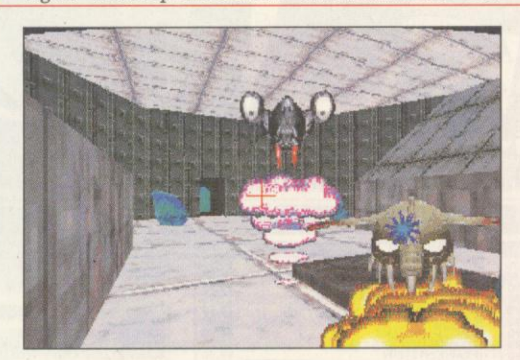


Verkehrsleitsystem: Die grünen Punkte führen zum Ziel





Oben: Spieler on the Rocks - bei zu vielen Treffern erstarrt Ihr zum Eiskristall



Rechts: Frisch aufgetaut sind sie am gefährlichsten



HILFE

Kalt und heiß ergibt normalerweise lauwarm. Wenn es das nur wäre: Bei mir sorgt "Ice & Fire" eher für mentale Frostbeulen. Die eigentlich spannende Grundidee, Eiskristalle als Überraschungseier zu verwenden und daraus entweder etwas Hilfreiches oder ein gefährliches Monster hervorspringen zu lassen, wurde insbesondere technisch in den Sand gesetzt: Häßliche Grafiken, eine unpräzise Steuerung und dazu eine wackelige Engine treiben auch den fanatischsten Action-Freak eher zur Weißglut. Ich frage mich wirklich, warum sich Alexey Pajitnov das antut: Würde der Mann alle Jahre einen neuen Tetris-Clone oder eine weitere Konvertierung (wozu gibt es denn ständig neue, noch nicht versorgte Konsolen- und Betriebssysteme?) auf den Markt werfen, sollte die Rente doch eigentlich gesichert sein. Fazit: Wer sein Geld wirklich für Ice & Fire ausgeben will, kauft sich lieber ein Magnum und 'ne Flasche Tabasco.

Name .... **Ice & Fire**
Genre .... Action
Hersteller .... GT Interactive
Niveau .... mittel
Preis .... ca. 100 Mark
Spieler 1

	Deutsch	Englisch
Spiel		✔
Anleitung		✔

Prozessor	386	486	Pentium
minimal		66	
empfohlen		100	✔

Grafik	VGA	MidRes	SVGA
			✔

Sound	S'Blast	GMidi	CD-A.
	✔	✔	

System Win3.1/95
Festplatte belegt .... 15 MByte
RAM-Ausstattung .... 8 MByte
Steuerung .... Tastatur, Maus .... Joystick
Extras .... Unterstützt Virtual i-O

Grafik **29%**
Sound **37%**
Spielspaß

23%

Bilder auf

ICEBREAKER



Hier wird gerade einer der orangen "Meanies" gevierteilt

Mit 20th Century Fox dringt ein weiterer Medienriese in den PC-Spielemarkt, der uns als Erstlingswerk aber wundersamerweise weder Renderadventure noch Interactive Movie, sondern ein recht altmodisches Geschicklichkeitsspiel auf dem Amiga-Niveau der späten 80er Jahre präsentiert. Eure Spielfigur, eine flachgelegte Pyramide, bewegt sich durch einen Wald aus unbeweglichen Figuren - verschiedenfarbige Pyramiden - und wird beim Bemühen alle zu vernichten von diversen Gegnern - mehr oder weniger bösartige Pyramiden - verfolgt. Ähnlich abwechslungsreich wie das geometrische Spektrum der Sprites gibt sich das Spielgeschehen: 150 Level lang trägt man Pyramiden ab, kämpft mehr mit der Steuerung als gegen den Feind und ist froh, daß wenigstens die abgegebenen Schüsse Kugeln und keine kleinen Pyramiden sind. Wer nach ein paar Stages noch keine pyramidenförmigen Augen hat, kann sich Szenarien im mitgelieferten Editor selbst designen. *mg*

Icebreakers ist ein stupides Spielchen für Pyramidenhasser und solche, die es werden wollen.

Name .... **Icebreaker**
Genre .... Geschicklichkeit
Hersteller .... 20th Century Fox
Niveau .... einstellbar/schwer
Preis .... ca. 80 Mark
Spieler 1

	Deutsch	Englisch
Spiel		✔
Anleitung		✔

Prozessor	386	486	Pentium
minimal		33	
empfohlen		66	90

Grafik	VGA	MidRes	SVGA
			✔

Sound	S'Blast	GMidi	CD.A
	✔		

System .... Windows
Festplatte belegt .... 2 MByte
RAM-Ausstattung .... 8 MByte
Steuerung .... Tastatur, Maus
.... Joystick
Extras .... eingebauter Editor

Grafik **29%**
Sound **37%**

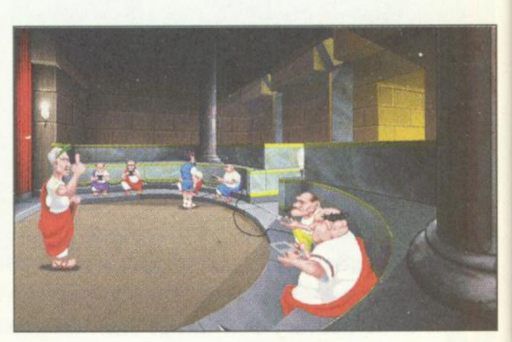
Spielspaß

23%

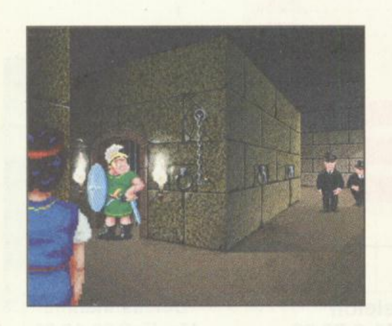
IMPERIUM ROMANUM

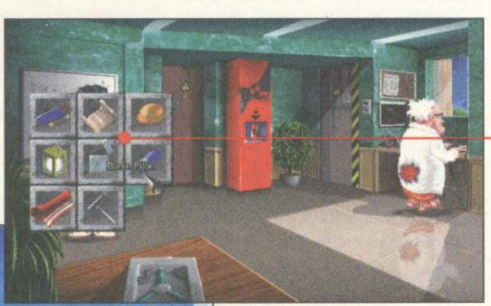
Gaudeamus igitur? Skrupellose Gangster drehen am Rad der römischen Historie.

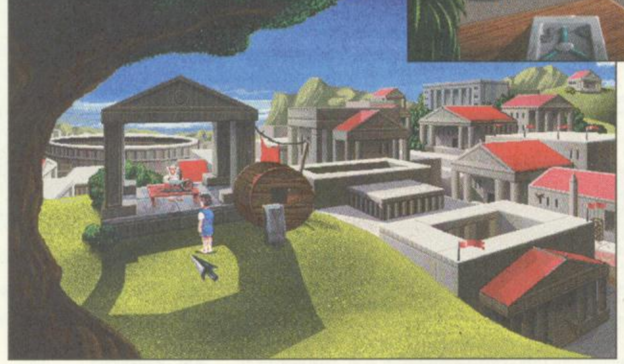
Für deutsche Spieleprogrammierer gibt es ein neues Trauma: Als Mädchen für alles in einer öffentlichen Kultureinrichtung Frondienst zu verrichten. Denn ähnlich wie sein schottischer Kollege Archibald Applebrook (Test PP 12/95) verbringt der junge Gaius Ludus den Großteil seiner Zeit im Zigarrenqualm eines ständig mißgestimmten Museumsleiters. Schauplatz der Geschichte ist das antike Rom, das sich auf den zweiten Blick als nicht ganz authentisch entpuppt: Zum Entsetzen jedes Lateinlehrers geben sich Toga und Turnschuh, Gladiatorenkämpfe und Dosenbier in Gaius' Heimat ein Stelldichein. Schuld daran sind zwei Westentaschenganoven aus der Zukunft, die dem altehrwürdigen Julius Caesar und seinen Zeitgenossen im Austausch gegen römische Kostbarkeiten allerlei moderne Errungenschaften andrehen. Das hat zur Folge, daß gewichtige historische Ereignisse – wie beispielsweise der Mord am Imperator durch Brutus – nicht stattfinden und die Tyrannei der Kaiserzeit die Jahrtausende bis in die Gegenwart überdauert. Nichtsahnend stolpert Gaius, der zwischen Tretrollern und Triumphbögen aufgewachsen ist, über eine Botschaft von Prof. Paula Potterley, die ihn auf die Fährte der von ihr entwickelten und von den Gaunern mißbrauchten Zeitmaschine ansetzt. Um also die Realität wieder mit den Geschichtsbüchern in Einklang zu bringen, muß Gaius zurück ins Jahr 44 v. Chr. beamen und die futuristischen Fremdkörper entfernen.



Statt Caesar zu plätten, vergnügt sich der Senat lieber bei einer Partie Tetris







Oben: Der griechische Gastarbeiter logiert in der Tonne

Klickt Ihr mit der rechten Maustaste auf einen Gegenstand, kommt eine je nach Objekt variierende Auswahl an Befehlspiktogrammen zum Vorschein. Das gleiche Verfahren veranlaßt Gaius dazu, den **Inhalt seiner Taschen** kundzutun.

Das Programm gibt Euch die Möglichkeit, die Farbtiefe der Grafik zu bestimmen. Dramatische Unterschiede zwischen dem üblichen 256-Farben-SVGA-Modus und Truecolor sind allerdings nicht auszumachen. Hin und wieder gibt es etwas Musik, meist beschränkt sich der akustische Genuß jedoch auf gut gelungene Sprachausgabe und Hintergrundgeräusche. *us*

Ungeniert bedient sich "Imperium Romanum" bei großen komödiantischen Vorbildern: "Asterix" kann sich unwissentlich als Patenonkel von illustren Gestalten wie "Stultus Ignorantus" oder "Simplex Obscurus" glücklich schätzen, die beiden zeitreisenden Stinkefinger sind den "Blues Brothers" wie aus dem sonnenbebrillten Gesicht geschnitzt, und auch die Aufnahmeprüfung für die örtliche Widerstandsbewegung kommt Kennern von "Life of Brian" seltsam bekannt vor. Die locker und flockig zu bewältigenden Puzzles ballen sich in der ersten Hälfte des Programms in wenigen Räumen, zwischen denen eifrig hin- und hergewandelt wird. Zum Schluß hin verbessert sich das Grafik/Rätsel-Mischungsverhältnis. Locations und Sprites sind optisch genießbar, die Animationen der Personarum dramatis hätten ruhig etwas variabler ausfallen können.

GEHT SO

Name	**Imperium Romanum**
Genre	Adventure
Hersteller	Rainbow Arts
Niveau	niedrig
Preis	ca. 120 Mark
Spieler	1

	Deutsch	Englisch
Spiel	✔	
Anleitung	✔	

Prozessor	386	486	Pentium
minimal		33	
empfohlen		66	

Grafik	VGA	MidRes	SVGA
			✔

Sound	S'Blast	GMidi	CV-A.
	✔		

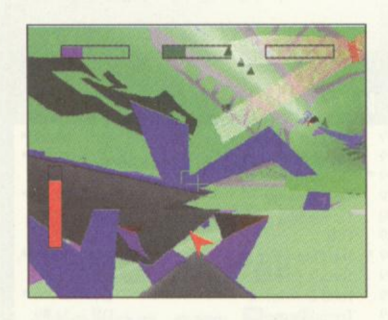
System	DOS
Festplatte belegt	75-268 MByte
RAM-Ausstattung	8 MByte
Steuerung	Maus
Extras	Hi- und Truecolor-Modus

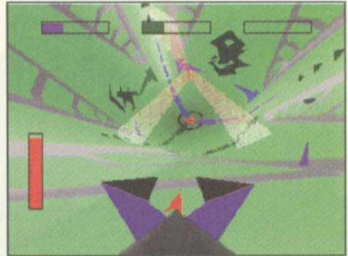
Grafik	**61%**
Sound	**54%**
Spielspaß	**65%**

Bilder auf



LOCUS

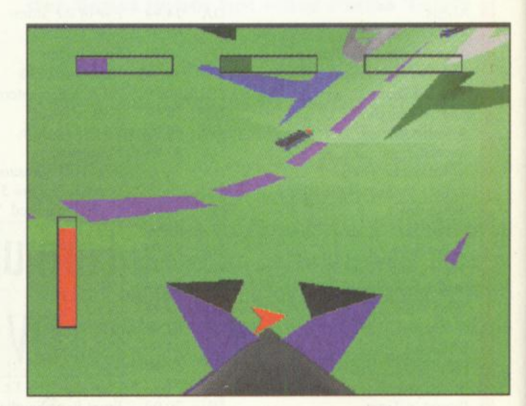




Die Powerbeams bringen verbrauchte Energie sofort zurück (oben)

Das Schöne an der virtuellen Realität ist die Tatsache, daß wir uns im computergenerierten Raum all die Dinge erlauben dürfen, für die wir in der realen Welt schon längst im Knast oder Sanatorium sitzen würden. Spiele-Entwickler nutzen außerdem gerne den Kunstgriff, ihre Produkte in der VR spielen zu lassen, um so Vorwürfe der Gewaltverherrlichung von vornherein abzublocken. Spielfiguren sterben nicht wirklich, falls Blut spritzt, ist es auch nicht "echt", BPS, was willst Du mehr? "Locus" schlägt in eben diese Kerbe und entführt Euch in die Arena eines ziemlich rüpelhaften Virtual-Reality-Sports der Zukunft. Das Spiel findet in einer Arena statt, in der sich drei Mannschaften à zwei Mitspielern in ihren (virtuellen) Hovercycles um (virtuelle) Bälle und Punkte zanken. In jeder Arena stehen drei "Tore", die mit den Farben ihrer Mannschaften gekennzeichnet sind. Um einen Ball ins Tor zu bugsieren, müßt Ihr die Pille mit Eurem magnetischen Greifer festhalten und gegen den Widerstand der Gegner in eines der feindlichen Goals bugsieren. Da jedes Cycle mit Laserkanonen ausgestattet ist, ist das jedoch nicht ganz so einfach, wie es sich anhört. Sämtliche Treffer, die Ihr einsteckt, kosten Euer Gefährt Energie, die durch einen Statusbalken in Eurem Cockpit symbolisiert wird. Nähert sich dieser Balken seinem Ende, gilt es entweder durch einen der "Powerbeams" zu fahren und aufzutanken oder aber Euren vorzeitigen Abschied aus der Arena zu nehmen. Gesteuert wird das Cycle mit dem Joystick, zwecks besserer Übersicht könnt Ihr aber auch Euren Kopf unabhängig von der Fahrtrichtung herumschwenken. Besitzer eines VR-Headsets stellen ihren Blick direkt durch Kopfbewegung ein, alle namhaften Geräte werden von "Locus" unterstützt. Habt Ihr der ersten gegnerischen Mannschaft genügend Tore 'reingedrückt, scheidet sie aus und Ihr kämpft nur noch gegen einen Gegner. Besiegt Ihr auch diesen Kontrahenten, gewinnt Ihr das Match und macht eventuell Talentsucher der wichtigen Vereine auf Euch aufmerksam, die Euch für ihre Mannschaft abwerben wollen. *sg*

Hier informiert Ihr Euch über Eure niederträchtigen Gegner (oben)



Wie Ihr seht, strotzt Locus nur so vor grafischen Finessen (oben)

Virtuelle Sportarten: Vielleicht das Medienereignis der Zukunft. Mit Locus frönt Ihr schon heute dem Computersport.



Locus: Der Name ist Programm! Selten erblickten meine Augen ein Spiel auf dem Monitor, das diesem Machwerk in Sachen Langeweile, Unspielbarkeit und schlechter Aufmachung das Wasser reichen konnte. Neben der einfallslosen Grafik und den knarzigen Soundeffekten, zerrte vor allem das öde Spielprinzip an des Testers Nerven. Erschwerend kommt hinzu, daß Ihr nie die Übersicht über das Geschehen in der Arena habt: So hat mir erst ein Blick ins Handbuch klargemacht, daß mir ein Teamkollege zur Seite steht. Mit einem VR-Controller könnte man dieses Manko wahrscheinlich ausgleichen, aber wer will heutzutage schon 2000 Mark in diese noch unausgereiften Geräte stecken? Auch der Multiplayermode ist wahrhaftig kein Kaufargument, denn es gibt unzählige wesentlich bessere Sportspiele auf dem Markt, die Ihr auch gegen Freunde zocken könnt.

HILFE

Name .... **Locus**
Genre .... Action
Hersteller .... GT Interactive
Niveau .... mittel
Preis .... ca. 90 Mark
Spieler 1

	Deutsch	Englisch
Spiel		✔
Anleitung		✔

Prozessor	386	486	Pentium
minimal		66	
empfohlen			75

Grafik	VGA	MidRes	SVGA
	✔	✔	

Sound	S'Blast	GMidi	CD-A.
	✔		

System .... Windows, DOS
Festplatte belegt .... 12 MByte
RAM-Ausstattung .... 8 MByte
Steuerung .... Tastatur, Maus .... Joystick
Extras ... unterstützt VR-Headsets

Grafik **21%**
Sound **25%**
Spielspaß

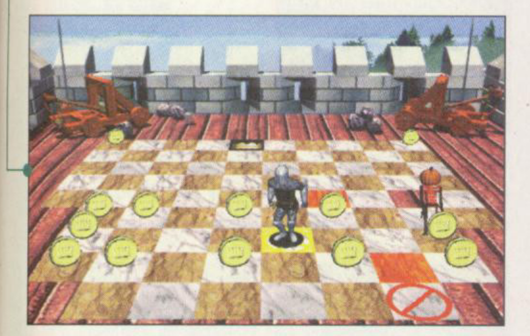
17%

KNIGHT MOVES



Und wieder hat Alexey Pajitnov zugeschlagen: Zumindest die Grundidee, so wird auf der Packung von “Knight Moves” geworben, stammt vom Tetris-Erfinder. In den Credits taucht Pajitnov dann allerdings nicht weiter auf.

Das Spielprinzip des Geschicklichkeits-Denkspiels ist einfach: Ihr habt einen Ritter, den Ihr auf einem **Schachbrett** in den bekannten Richtungen des Springers verschieben könnt, immer zwei Felder geradeaus und dann eines auf die Seite. Mit diesen Bewegungen müßt Ihr entweder auf Münzen hüpfen und sie damit einsammeln oder aber Schwerter in festgesetzter Reihenfolge zusammentragen – das war’s dann auch schon. Dazu gibt es noch Spezialfelder mit tödlichen Fallen und allerlei Ungetier, dessen Berührung ebenfalls tunlichst zu vermeiden ist. Zur Abwehr solcher Gefahren gibt es in den späteren Leveln aber bestimmte Bonusgegenstände wie etwa **magische Stiefel,** die Euch vor solchen Gefahren sicher beschützen.



Ritterspiele: Der blecherne Kamerad bewegt sich wie der Schach-Springer

“Knight Moves” ist gar nicht so schlecht: Die Grafik stimmt, und das Spielprinzip sollte jeder nach wenigen Minuten kapiert haben. Es macht kurzfristig durchaus Spaß, den Ritter über das Schachbrett springen zu lassen – ein typisches Mittagspausenspiel eben. Allerdings frage ich mich ernsthaft, warum in der Windows-Hilfedatei eine längere Fantasy-Gruselgeschichte zur Begründung für das seltsame Gebaren unseres Ritters erzählt wird: Nichts gegen spannende Storys, aber mit dem Spiel hat das rein gar nichts zu tun. *ste*

Name .... **Knight Moves**
Genre .Geschicklichkeits-/Denkspiel
Hersteller .....Spectrum HoloByte
Niveau ....leicht
Preis ....ca. 50 Mark
Spieler 1

	Deutsch	Englisch
Spiel		✔
Anleitung		✔

Prozessor	386	486	Pentium
minimal		33	
empfohlen		66	✔

Grafik	VGA	MidRes	SVGA
	✔	✔	✔

Sound	S'Blast	GMidi	CD-A.
	✔	✔	

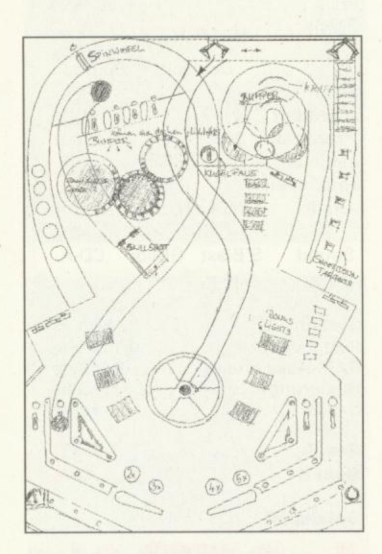
System ....Win'95
Festplatte belegt ....0,1 MByte
RAM-Ausstattung ....8 MByte
Steuerung ....Maus
Extras ....keine

Grafik **46%**
Sound **45%**

Spielspaß

47%

PINBALL WIZARD 2000

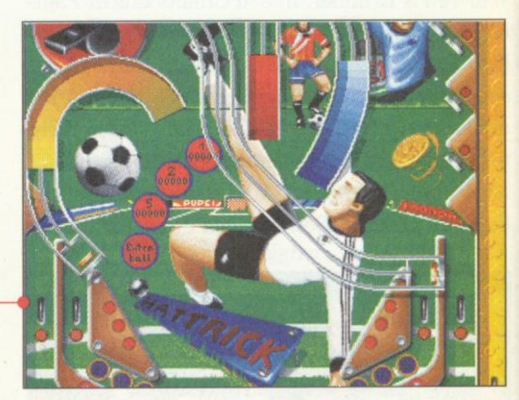




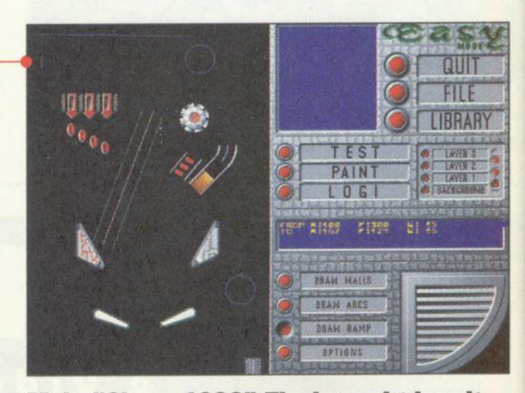
Oben der originale Konstruktionsplan von Ikarion, unten der fertige "Industrial Revolution"-Tisch

Wer der Meinung ist, es gäbe noch nicht genügend PC-Flipper auf dieser Welt, der darf jetzt selbst zu ihrer weiteren Vermehrung beitragen. Denn Ikarion liefert mit Pinball Wizard 2000 nicht nur das übliche halbe Dutzend Tische ab, sondern hat auch gleich noch ein Construction Set in zwei Komplexitätsstufen beipackt. Die sechs fertigen Tables, "Prohibition", **"Hattrick"**, "Rock'n'Roll Heaven", "Earth Inferno", "Mystic" und "Industrial Revolution" sind für sich allein genommen kaum der Rede wert und markieren im Vergleich zu "Pro Pinball" oder "Tilt" eher das untere Ende der Fahnenstange, wurden jedoch ebenfalls mit dem hauseigenen Konstruktionsset aufgebaut und machen ordentlich Appetit auf eigene Flipperbasteleien.

Auf dem **Konstruktionsbildschirm** könnt Ihr Wände, Rampen und Bögen ziehen oder aus einer Vielzahl vorgefertigter Elemente die passenden aussuchen und diese pixelgenau plazieren. Danach gilt es, dem Element mit Hilfe eines Objekt-Editors Funktionen zuzuordnen. Dazu gehört der Punktwert bei einem Treffer, ein bestimmter Soundeffekt oder ein Ereignis wie z.B. Bonusmultiplikator oder Extraball, das durch das Treffen des Objektes ausgelöst wird. Für kompliziertere Verknüpfungen der Art "wird Element A getroffen, gilt es die Buttonreihe B abzuräumen um im Sinkhole C einen Extraball zu ergattern, bei dem die Bumper D doppelt so viele Punkte zählen" existiert ein eigener Logi-Editor, der für zufriedenstellende Ergebnisse aber ein bißchen Übung voraussetzt. Ebenfalls integriert wurde ein kleines Malprogramm, das aber nur für Notfälle gedacht ist, da PW2000 auch leistungsfähige externe Malprogramme unterstützt. Die Eigenkreation ist übrigens zu jedem Zeitpunkt testbar, um unschöne Hängenbleiber der Kugel zu vermeiden. Habt Ihr Euren ganz persönlichen Tisch fertig und mit einem Soundtrack eigener Wahl unterlegt – auch Audio-CD-Stücke sind möglich – könnt Ihr eine lauffähige Version auf Diskette herstellen, die kein Hauptprogramm benötigt und frei verteilbar ist – genau das Richtige, um Freunde und Verwandte zu beeindrucken. *mg*



Hier erkannt man gut das Prinzip des Construction Kits: Auf ein 2D-Hintergrundbild werden 3D-Elemente gesetzt



Mein "Chaos 1996"-Tisch macht bereits deutliche Fortschritte



Auf ein Construction Set haben sicher viele Flipperfreunde gewartet. Und sie werden keineswegs enttäuscht. Das (bei Ikarion fast üblich) sehr gute Handbuch erklärt detailliert und verständlich alle nötigen Schritte. Tatsächlich haben auch Tolpatsche mit zwei linken Händen bereits nach einer knappen Stunde brauchbare Ergebnisse erzielt – zumindest im Easy Mode. Der Professional Mode gibt sich in der Bedienung deutlich komplizierter, ermöglicht aber nach einer gewissen Einarbeitungszeit und mit ein bißchen Begabung auch deutlich professionellere und komplexere Tische, die den sechs mitgelieferten recht nahe kommen. Wer sich Pinball Wizard 2000 nicht wegen des Konstruktionsprogramms kauft, der sei gewarnt: Die fertigen Spielflächen erreichen vor allem grafisch nicht den Standard der etablierten Konkurrenz und sind für sich alleine das geforderte Geld kaum wert.

GUT

Name	**Pinball Wizard 2000**
Genre	Flipper
Hersteller	Ikarion
Niveau	mittel
Preis	ca. 100 Mark
Spieler	1–8

	Deutsch	Englisch
Spiel	✔	
Anleitung	✔	

Prozessor	386	486	Pentium
minimal	33		
empfohlen		25	✔

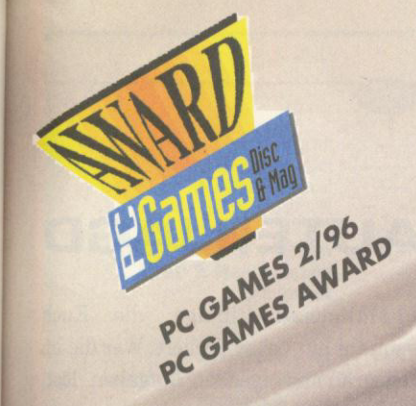
Grafik	VGA	MidRes	SVGA
	✔		

Sound	S'Blast	GMidi	CD-A.
	✔	✔	✔

System	DOS
Festplatte belegt	10 MByte
RAM-Ausstattung	4 MByte
Steuerung	Tastatur, Maus
Extras	keine

Grafik	**37%**
Sound	**60%**
Spielspaß	**74%**

Bilder auf CD



PC CD-ROM
Windows 95/
Windows 3.1 - kompatibel
Deutsche Version

PC POWER PLATIN AWARD
PC POWER 2/96
PLATINUM AWARD

Ein Fluch.

Ein wahnsinniger König.

Ein heimtückischer Killer.

Eine Kriminalgeschichte, die sich durch die Jahrhunderte zieht.

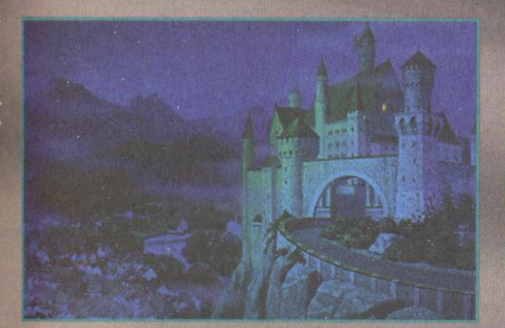
Gabriel Knight muß den Killer finden.

Bevor der Killer ihn findet.

A GABRIEL KNIGHT MYSTERY

THE BEAST WITHIN™

Jane Jensen, die bereits den Krimi "Gabriel Knight®: Sins of the Fathers" geschrieben hat, kreiert nun ein weiteres Meisterwerk voller Spannung und Intrigen. Gabriel Knight wird nach München gerufen, um eine Mordserie zu untersuchen, bei der die Opfer ganz seltsam verstümmelt aufgefunden wurden. Verstümmelungen, die einem Werwolf zugeschrieben werden. Die Geschichte findet auf mehreren CDs Platz, enthält mehr als 1000 überaus realistische Hintergründe und erstreckt sich über mehrere Jahrhunderte. Sie enthält zwei verschiedene Handlungsstränge, schaurig/schöne Hintergrundmusiken und einen nervenzerfetzenden übernatürlichen Touch. Schlafen Sie sich gut aus, bevor Sie anfangen zu spielen - es könnte die letzte Nacht sein, in der Sie dazu Gelegenheit haben.





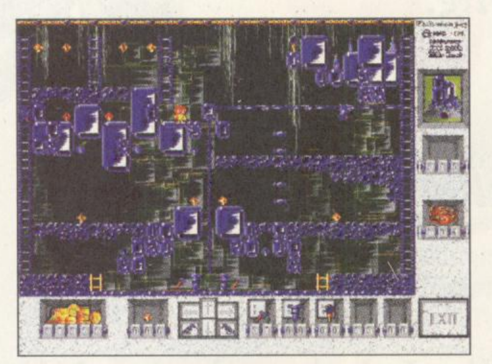




SIERRA®

KOSTENLOS: Der Sierra-Spiele-Katalog auf CD-ROM
Name: .... Vorname: ....
Adresse: ....
Stadt: ....
Land: ....
Sierra Coktel Deutschland
Kennwort: XM59
Robert-Bosch-Str. 32
D-63303 Dreieich
Deutschland.

PUMUCKL – KLABAUTERJAGD



Meister Eder hat Urlaub, Pumuckl ist solo

Im Zeitalter der "Power Rangers" möchte uns Escal beweisen, daß Pumuckl noch lange nicht zum alten Eisen gehört und bläst zur "Klabauterjagd". Reichlich Rost angesetzt hat allerdings das Spielprinzip, ein Abklatsch des mittlerweile 13 Lenze zählenden "Loderunner". Jeder der 105 Level besteht aus einem einzigen SVGA-Screen. Stege, Leitern und Seile muß Euer Zwerg passieren, um an die begehrten Edelsteine, Bonbons o. ä. zu gelangen. Er kann dabei nicht nur Löcher in den Boden graben, um seinen Verfolger, den Blauen Klabauter, darin zu versenken, sondern auch – das nötige Extra vorausgesetzt – zum Beispiel Wände beseitigen, Zauberleitern aus dem Boden sprießen lassen oder den Klabauter für eine gewisse Zeit einfrieren. Soweit gleicht "Pumuckl" der renovierten Auflage des Klassikers. Neu ist hingegen die abschaltbare Grundschul-Mathematik-Einlage, die Euch erwartet, wenn Ihr ein Leben verliert. Wer die im Schwierigkeitsgrad ansteigenden Aufgaben löst, umgeht die unangenehmen Konsequenzen seines Mißgeschicks und darf – statt den Level von vorn zu beginnen – an gleicher Stelle weitermachen. Technisch gab es bei diesem Konzept nicht viel falsch zu machen, eine Revolution erwartet die minderjährige Zielgruppe jedoch nicht. Die Hatz nach Bonusgegenständen kann trotz der betagten Grundidee immer noch genug motivieren, die eine oder andere Kopfrechnerei zu erdulden. *us*

Kids only

Name	**Pumuckl-Klabauterjagd**		
Genre	Geschicklichkeit		
Hersteller	Escal		
Niveau	mittel		
Preis	100 Mark		
Spieler	1		
	Deutsch	Englisch	
Spiel	✔		
Anleitung	✔		
Prozessor	386	486	Pentium
minimal		66	
empfohlen		66	✔
Grafik	VGA	MidRes	SVGA
			✔
Sound	S'Blast	GMidi	CD-A.
	✔		

System	Windows
Festplatte belegt	1 MByte
RAM-Ausstattung	8 MByte
Steuerung	Tastatur, Maus, Joystick
Extras	keine
Grafik	**42%**
Sound	**28%**
Spielspaß	**50%**

HUGO auf neuen Abenteuern

Niagara: Wo sind die erlösenden Wasserfälle?

Wer mag den kleinen, fetten Kobold eigentlich?

Hugo tapst in der Fortsetzung zum äußerst erfolgreichen ersten Teil durch vier neue Level – ansonsten hat sich nichts getan. Das Spielprinzip ist hinlänglich bekannt und muß nicht weiter erklärt werden: Hugo spielt sich am Computer genauso wie in der Fernsehsendung – wer also daheim am PC üben möchte und glaubt, er könne den dämlich grinsenden **Kobold** mit seinen Computertasten genauso steuern wie mit denen am Telefon, soll halt zugreifen. Technisch ist Hugo relativ solide programmiert, nur die langen Wartezeiten stören etwas (was wird da eigentlich geladen?). Die Grafik wirkt eher altertümlich, paßt damit aber ebenfalls zur TV-Sendung.

Alle anderen können ihr Geld auch aus dem Fenster werfen und haben dabei vermutlich mehr Spaß, denn spielerisch bietet Hugo praktisch nichts, was auch nur annähernd ein bißchen Freude macht: Auch abgebrühte Mittagspausen-Spieler werden spätestens nach 10 Minuten mit Freude an die trockenste Tabellenkalkulation zurückkehren. *ste*

Name	**Hugo**		
Genre	Action		
Hersteller	ITE/NBG		
Niveau	leicht		
Preis	ca. 80 Mark		
Spieler	1		
	Deutsch	Englisch	
Spiel	✔		
Anleitung	✔		
Prozessor	386	486	Pentium
minimal	33		
empfohlen		66	✔
Grafik	VGA	MidRes	SVGA
	✔		
Sound	S'Blast	GMidi	CD-A.
	✔	✔	

System	DOS
Festplatte belegt	0,3 MByte
RAM-Ausstattung	4 MByte
Steuerung	Tastatur, Joystick
Extras	keine
Grafik	**50%**
Sound	**34%**
Spielspaß	**25%**

0 28 71 / 86 31
18 30 88
18 06 37 • 18 54 43
FAX 0 28 71 / 86 31

Bachler Computersoftware

Titel	PC	CD-ROM
11th Hour /dt	—,—	89,95
3-D Lemmings /dt	—,—	86,95
3-D Ultra Pinball /dt	—,—	69,95
5th Musketeer /dt	—,—	69,95
Aces of the Deep /dt	84,95	84,95
AD&D Collector`s Edition	**—,—**	**84,95**
AD&D 2: Masterpieces	**—,—**	**74,95**
Albion /dt	**—,—**	**79,95**
Aliens /dt	—,—	72,95
Alien Odyssey /dt	—,—	69,95
Ascendancy /dt	**—,—**	**84,95**
Battle Isle 2 & Scenery CD /dt	—,—	69,95
Battle Isle 3 /dt	**—,—**	**79,95**
Bermuda Syndrome /dt	—,—	86,95
Biing! /dt	79,95	59,95
Bleifuss /dt	**—,—**	**55,95**
Bundesliga Manager Hattrick /dt	**74,95**	**64,95**
C64 Pack (15 Activision Spiele)	—,—	39,95
Caesar II /dt	**—,—**	**82,95**
Capitalism /dt	—,—	76,95
Caribbean Disaster /dt	82,95	89,95
Chewy - Esc von F5 /dt	—,—	69,95
Chronomaster /dt	**—,—**	**79,95**
CivNet /dt	**—,—**	**89,95**
Comanche + Missionen /dt	—,—	44,95
Command Aces of the Deep /dt	—,—	82,95
Command & Conquer /dt	**—,—**	**89,95**
Command & Conquer Mission CD /dt	**—,—**	**28,95**
Crusader - No Remorse /dt	**—,—**	**79,95**
Cyberia 2 /dt	**—,—**	**89,95**
Cybermage /dt	—,—	79,95
Daggerfall /dt	**—,—**	**89,95**
Das Dschungelbuch /dt	44,95	—,—
Das Schwarze Auge /dt	—,—	39,95
Das Schwarze Auge 2 /dt	**75,95**	**64,95**
Der Druidenzirkel /dt	**—,—**	**66,95**
Der Reeder /dt	—,—	79,95
Desert & Jungle Strike /dt	—,—	44,95
Destruction Derby /dt	**—,—**	**89,95**

Titel	PC	CD-ROM
Die Römer (Siedler 2)	—,—	V.mö.
Die Siedler CD-Version /dt	**—,—**	**29,95**
Die total verrückte Rallye /dt	—,—	36,95
Dime City /dt	82,95	82,95
Duke Nukem 3D /dt	—,—	79,95
Dungeon Keeper /dt *	—,—	89,95
Dungeon Master 2 /dt	—,—	89,95
Earthworm Jim	**—,—**	**69,95**
Entomorph /dt	**—,—**	**72,95**
Extreme Pinball /dt	—,—	54,95
Fade to Black /dt	—,—	87,95
FIFA International Soccer `96 /dt	**—,—**	**79,95**
Formula 1 Grand Prix 2 /dt	**—,—**	**99,95**
Grand Prix Manager /dt	**—,—**	**89,95**
Hanse - Die Expedition /dt	41,95	41,95
Hattrick /dt	79,95	79,95
Heroes of Might & Magic /dt	—,—	79,95
Hugo 3 /dt	—,—	72,95
Imperium Romanum /dt	—,—	84,95
Indy Car Racing 2 /dt	**—,—**	**79,95**
Magic Carpet 2 /dt	—,—	79,95
Mechwarrior 2 /dt	—,—	84,95
Mechwarrior 2 Erweiterungs-Set /dt	**—,—**	**42,95**
Micro Machines 2 /dt	—,—	72,95
Monopoly /dt	—,—	62,95
Myst Special Edition /dt	**—,—**	**69,95**
NASCAR Racing /dt	74,95	79,95
NASCAR Track Pack /dt	29,95	39,95
NBA Live `96 /dt *	**—,—**	**79,95**
Nectaris /dt	42,95	—,—
Need for Speed /dt	**—,—**	**79,95**
NHL Hockey `96 /dt	**—,—**	**79,95**
Panzer General /dt	—,—	79,95
Panzer General 2 /dt	**—,—**	**72,95**
PGA Tour Golf `96 /dt	**—,—**	**79,95**
Pinball Illusions /dt	59,95	59,95
Pinball World /dt	—,—	65,95
Pole Position - F1 Teamchef /dt	**92,95**	**92,95**
Pro Pinball - The Web /dt	**—,—**	**56,95**
Psycho Pinball /dt	64,95	72,95
ran Soccer /dt	—,—	79,95
ran Trainer 2 /dt	**—,—**	**72,95**
Rebel Assault 2	**—,—**	**69,95**
Riddle of Master Lu /dt	—,—	89,95
Sam & Max /dt	65,95	56,95
Sea Legends /dt	**—,—**	**84,95**



Titel	PC	CD-ROM
Sensible World of Soccer /dt	—,—	79,95
Shanghai Great Moments	—,—	73,95
Shannara /dt	**—,—**	**79,95**
Shockwave Assault /dt	**—,—**	**80,95**
Sim City 2000 Collection /dt	—,—	99,95
Simon the Sorcerer 2 /dt	**82,95**	**82,95**
Star Trek N.G. "A Final Unity" /dt	—,—	92,95
Steel Panthers /dt	**—,—**	**72,95**
Stonekeep /dt	**—,—**	**89,95**
Super Street Fighter 2 Turbo /dt	67,95	67,95
Terminator Future Shock /dt	**—,—**	**79,95**
TFX: EF2000 /dt	**—,—**	**89,95**
The Dig	**—,—**	**64,95**
This means war /dt	—,—	99,95
Thunderhawk 2 /dt	—,—	79,95
TIE Fighter Deluxe /dt	**—,—**	**66,95**
TIE Fighter /dt	72,95	—,—
Tie Fighter Missions Disk. /dt	24,95	—,—
Tilt! /dt	**—,—**	**56,95**
Transport Tycoon Deluxe /dt	**—,—**	**87,95**
Turrican 2 /dt	—,—	59,95
U.S. Navy Fighters Gold /dt	—,—	89,95
Vollgas /dt	—,—	86,95
Warcraft 2 /dt	**—,—**	**79,95**
Warhammer /dt	**—,—**	**72,95**
Werewolf vs Comanche 2.0 /dt	—,—	79,95
Wing Commander 3 /dt	**—,—**	**99,95**
Wing Commander 4 /dt	**—,—**	**99,95**
Worms /dt	**69,95**	**69,95**
WWF Wrestlemania /dt	—,—	89,95
X Wing Edition /dt	**73,95**	**73,95**

Sonder-Angebote

Titel	PC	CD-ROM
7th Guest /dt	—,—	22,95
Civilization /dt	39,95	39,95
Day of the Tentacle /dt	—,—	32,95
Der Patrizier /dt	46,95	39,95
Dune 2 /dt	28,95	28,95
Elite 2 /dt	24,95	24,95
Fields of Glory /dt	39,95	39,95
Formula 1 Grand Prix /dt	39,95	39,95
Great Courts 2 /dt	—,—	22,95
Gunship 2000 /dt	39,95	39,95
Hell /dt	—,—	24,95
Indiana Jones 3 /dt	36,95	36,95
Indy Car Racing /dt	—,—	22,95
King`s Quest 6 /dt	—,—	22,95
Lands of Lore /dt	—,—	34,95
Legend of Kyrandia 2 /dt	—,—	34,95
Lothar Matthäus Super Soccer /dt	—,—	28,95
Master of Orion /dt	39,95	39,95
NHL Hockey /dt	—,—	29,95
Noctropolis /dt	—,—	29,95
Novastorm /dt	—,—	24,95
PGA Tour Golf /dt	—,—	29,95
Pirates! Gold /dt	39,95	39,95
Privateer & Zusatz Disk. /dt	—,—	29,95
Railroad Tycoon Deluxe /dt	—,—	39,95
Rebel Assault /dt	—,—	32,95
Return to Zork /dt	—,—	28,95
Secret of Monkey Island 1 o. 2 /dt je	—,—	36,95
Silent Service 2 /dt	—,—	34,95
Simon the Sorcerer /dt	—,—	28,95
SSN-21 Seawolf /dt	—,—	29,95
Street Fighter 2 /dt	26,95	21,95
Strike Commander & Zusätze /dt	—,—	29,95
Syndicate Plus /dt	—,—	29,95
System Shock /dt	—,—	29,95
T.F.X. /dt	—,—	28,95
Theme Park + Trans. Tycoon /dt	—,—	55,95
UFO /dt	39,95	39,95
Ultima Underworld 1 & 2 /dt	—,—	29,95
Ultima 7 Collection /dt	—,—	29,95
Wing Commander 2 /dt	35,95	29,95
Wing Commander Armada /dt	—,—	29,95

V.mö. = Vorbestellung möglich • dt = Deutsche Anleitung oder Version

Spiele-Sammlungen:

Sammlung	Preis	
Anstoss + Battle Isle 2 + Das Schwarze Auge 2 /dt	*65,-*	*CD*
Civilization + Colonization + Railroad Tycoon Deluxe + Pirates! Gold /dt	*89.-*	*CD*
FIFA International Soccer + PGA Tour Golf + F1 Grand Prix /dt	*63,-*	*CD*
Legend of Kyrandia 1, 2 und 3 + Dune 2 + Lands of Lore /dt	*80,-*	*CD*
Day of the Tentacle + Indiana Jones 4 + Monkey Island 2 /dt	*80,-*	*CD*

Die Monats-Hits:

Titel	Preis	
Command & Conquer /dt	*89,95*	*CD*
Comm. & Conq. Mission CD /dt	*28,95*	*CD*
Crusader - No Remorse /dt	*79,95*	*CD*
Cyberia 2 /dt	*89,95*	*CD*
Daggerfall /dt	*89,95*	*CD*
FIFA Int. Soccer `96 /dt	*79,95*	*CD*
Formula 1 Grand Prix 2 /dt	*99,95*	*CD*
NHL Hockey `96 /dt	*79,95*	*CD*
Panzer General 2 /dt	*72,95*	*CD*
Pole-Position - F1 Teamchef /dt	*92,95*	*CD*
Terminator Future Shock /dt	*79,95*	*CD*
TFX: EF2000 /dt	*89,95*	*CD*
TIE Fighter Deluxe /dt	*66,95*	*CD*
Warcraft 2 /dt	*79,95*	*CD*
Wing Commander 4 /dt	*99,95*	*CD*

So könnt Ihr gleich bestellen:

Einfach bei uns anrufen und Eure Bestellung durchgeben, oder eine Postkarte/Brief mit Euren Wünschen an uns schicken. Der Versand erfolgt dann per Nachnahme (+ 9,— DM) oder per Vorkasse (+ 4,— DM). Ab 150,— DM Bestellwert liefern wir grundsätzlich portofrei. Auslandskunden bestellen bitte nur schriftlich gegen Vorkasse (+ 9,— DM).

Postfach 1113 • 46361 Bocholt   Blücherstr. 24 • 46397 Bocholt

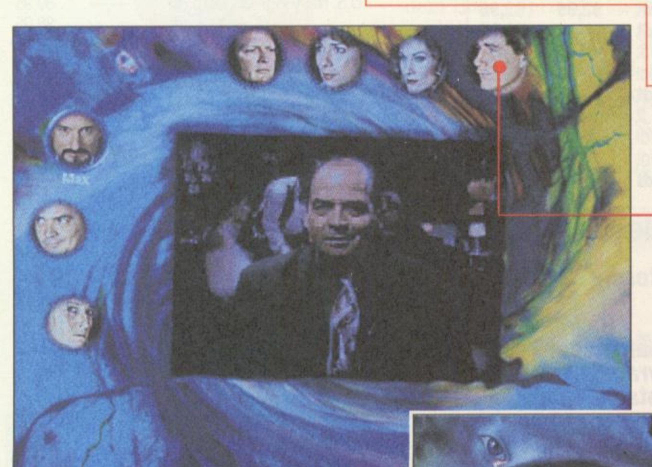
PSYCHIC DETECTIVE



Electronic Arts geht neue Wege bei interaktiven Filmen.

Vor einigen Jahren wagten ARD und ZDF für alle Zuschauer in den ersten Reihen ein Experiment: Auf dem einen Sender wurde ein Film aus Sicht des Bösewichts, auf dem anderen zeitgleich aus Sicht des Helden gezeigt und nur, wenn sich die beiden trafen, lief auf beiden Kanälen der gleiche Film. Der Zuschauer konnte sich, bewaffnet mit der Fernbedienung, so seinen eigenen Spielfilm "zusammenzappen".

"Psychic Detective" ist ein Interaktive Movie, der diese Grundidee aufgreift: Ihr seid Eric Fox, der Gedanken lesen und sich in die Gehirne anderer Leute einklinken kann. Jahrelang macht er aus dieser Gabe wenig, kommt immer weiter runter und endet mit einer faden Gedankenlese-Show in billigen Bars. Bis eines Tages die mysteriöse **Laina Pozok** auftaucht und Eric mit viel Geld und schönen Beinen engagiert, um die Wahrheit über den Tod Ihres Vaters herauszufinden. Doch bald merkt Eric, daß hinter dem Fall mehr steckt als anfangs vermutet...



Oben: In die kleinen Gesichter kann Eric sich einklinken

Unten: Eric sieht sich selbst - aus Sicht eines anderen

Während die Handlung weiterläuft, habt Ihr die Möglichkeit, Euch in andere Personen hineinzuversetzen. Ihr wollt wissen, was die beiden hübschen Frauen in der Ecke zu tuscheln haben? Dazu muß nur das **passende Icon** ausgewählt werden, und die Kamera wechselt auf eine andere Person – fortan seht Ihr alles mit den Augen dieser Person. Natürlich könnt Ihr Euren Geist auch weiter wandern lassen oder wieder in den altvertrauten Eric zurückkehren (der währenddessen übrigens weitermacht, als sei nichts geschehen). Gelegentlich kann Eric auch besondere Gegenstände berühren und erfährt dann etwas aus deren spiritueller Aura: Überwiegend wirre Bilder und Traumsequenzen, die erst nach und nach einen Sinn ergeben. Auch der Verlauf der Handlung kann verändert werden, etwa indem Ihr es ablehnt, bestimmte Personen zu begleiten. Zum Finale wartet dann ein geheimnisvolles Spiel darauf, daß Ihr die gesammelten Erfahrungen richtig deutet und in einer Art Psycho-Mühle den Filmbösewicht besiegt.

In den Film müßt Ihr nicht unbedingt eingreifen, auch ohne jedes Zutun kommt Ihr nach knappen 45 Minuten ans Ziel, was aber keinen Sinn macht: Weil Ihr nur die Handlung aus Erics Sicht verfolgen konntet, werdet Ihr noch nicht genau wissen, was eigentlich passiert ist. Erst wer sich mehrmals mit Varianten durch die insgesamt fünf Stunden Video auf den drei CD-ROMs durchgespielt hat, kommt hinter das schreckliche Geheimnis, insgesamt gibt es 14 verschiedene Schlußsequenzen. Der Film selbst ist professionell mit guten Schauspielern gemacht und, trotz gewaltigem Psychedelic-Einschlag in Zwischenszenen, größtenteils sogar lustig. Wer nicht sehr gut Englisch kann, sollte probespielen – es wird sehr schnell und undeutlich gesprochen, über eine deutsche Synchronisation ist leider noch nicht entschieden. *ste*



GUT

"Psychic Detective" zieht einen dicken Schlußstrich unter alle bisherigen Bemühungen, Filme für den Zuschauer interaktiv zu machen: Statt die Handlung immer weiter zu verzweigen, geht Electronic Arts mit dem abgedrehten Abenteuer um Gedankenschnüffler Eric Fox den umgekehrten Weg und zeigt (fast) immer den gleichen Film – aber aus teilweise völlig unterschiedlichen Perspektiven. Und siehe da: Es gibt jetzt tatsächlich einen Interactive Movie, der richtig Spaß macht. Nur die allzu vielen psychedelischen Zwischenszenen stören etwas: Anscheinend ließ sich die Handlung nur durch diese nach mehreren Seiten hin offenen Sequenzen noch sinnvoll zusammenhalten – ein abgedrehter Traum paßt immer irgendwie. "Psychic Detective" ist ein Experiment, das größtenteils gelungen ist: Bleibt nur noch zu hoffen, daß in Zukunft nicht nur fade Kopien vom Original produziert, sondern die guten Ideen gezielt weiterentwickelt werden.

Name .... **Psychic Detective**
Genre .... Adventure
Hersteller .... Electronic Arts
Niveau .... leicht
Preis .... ca. 100 Mark
Spieler 1

	Deutsch	Englisch	
Spiel		✔	
Anleitung		✔	
Prozessor	386	486	Pentium
minimal		33	
empfohlen		66	✔
Grafik	VGA	MidRes	SVGA
			✔
Sound	S'Blast	GMidi	CD-A.
	✔		✔

System .... DOS
Festplatte belegt .... 20 MByte
RAM-Ausstattung .... 8 MByte
Steuerung .... Tastatur, Maus
Extras .... keine

Grafik **69%**
Sound **62%**
Spielspaß

70%

Bilder auf

Kostenlose Preisliste anfordern

GAME EXPRESS

action & price power

IBM PC

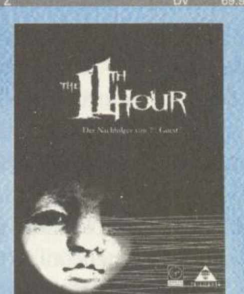
Titel		Preis
Air Power	DV	59.95
Brett Hull Hockey 95	DA	69.95
Death or Glory	DV	59.95
Elite 3-1st Encount.	DA	59.95
Flight o.t.Amazon Q.	DV	69.95
Hardball 4	DA	69.95
HUGO!	DV	59.95
Lion King	DA	54.95
Pinball Mania (Win)	DA	59.95
Pole Position	DV	84.95
Sim Tower (Win)	DV	69.95
Sim Tower (Win)	DA	69.95
Unnatural Selection	DV	59.95

SONDERANGEBOTE

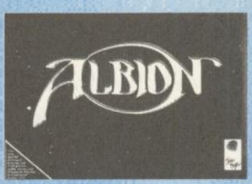
Titel		Preis
Aladdin	DA	49.95
Atac	EV	39.95
Bloodnet	DA	49.95
Blue Planet 2000	DV	39.95
Bureau 13	DA	29.95
Civilisation Classic	DV	39.95
Colonization	DV	39.95
Crisis in the Kremel	EV	29.95
Dark Sun 2	DA	39.95
Dschungelbuch Win 95	DV	39.95
Eishockey Manager	DV	19.95
F-14 Fleet Defender	DA	39.95
Fields of Glory	DV	39.95
Gear Works	EV	39.95
Gunship 2000	DA	39.95
Hokum KA-50	DV	39.95
Indiana Jones 4	DV	49.95
Legionen (Win)	EV	29.95
Lothar Matth„us Supe	DV	29.95
Lure o.t. Temptress	DV	29.95
Master of Magic	DV	39.95
Menzoberranzan	DA	29.95
Metal Marines (Win)	DV	49.95
Prince of Persia 1	DV	29.95
Programieren f. Kids	DV	39.95
Protostar	DV	49.95
Railroad Tycoon Del.	DA	34.95
Schatz im Silbersee	DV	29.95
Sim Life	EV	29.95
Star Crusader	DV	29.95
UFO Classic	DV	29.95
Willi Lembke Manager	DV	49.95
Wordtris	EV	24.95
WWF 2 European Ramp.	DV	19.95
Zoop	DA	39.95

CD ROM

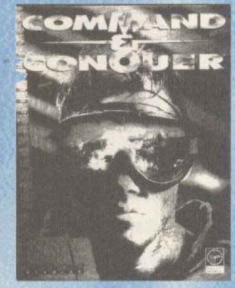
Titel		Preis
"Z"	DV	69.95



Titel		Preis
11th Hour (kp.dt.)	DV	79.95
5th Musketeer	DA	64.95
Across the Rhine	DV	89.95
Action Soccer Deluxe	DV	69.95
AH-64D Longbow	DV	84.95



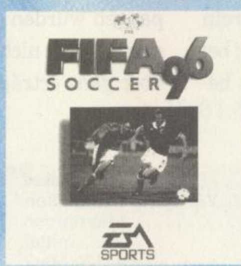
Titel		Preis
Albion	DV	79.95
Aliens	DV	69.95
Aliens Odyssey	DA	69.95
Alone in the Dark 2	DV	54.95
Arcade Amerika	DV	74.95
Ascendancy	DV	79.95
Assault Rigs	DA	64.95
Batman Forever	DA	79.95
Battle Beast	DV	59.95
Battle Isle 2 & Data	DV	59.95
Battle Isle 3	DV	79.95
Battles in Time	DA	79.95
Bermuda Syndrom	DV	59.95
Biing	DV	54.95
Buried in Time	DV	79.95
Burn Cycle	DV	69.95
Burning Steel 4	DV	69.95
Caesar 2	DV	79.95
Carrier Strike Force	DV	77.95
Championship Manag.2	DV	89.95
Chewy - Flucht v.F5	DV	59.95
Chronomaster	DA	74.95
Civilisation Net	DV	89.95
Clearing House	DV	69.95



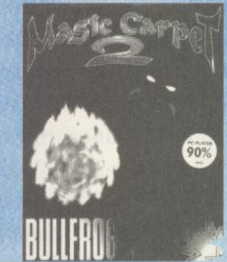
Titel		Preis
Command & Conquer	EV	69.95
Command & Conquer	DV	79.95
Conquest o.t.n.World	DA	79.95
Crusader-No Remorse	DV	79.95
Cyberia 2	DV	74.95
Cybermage-Darklight	DV	79.95
Cyberspeed (Win95)	DV	69.95
D's Dining Table	DV	79.95
Daedalus Encounter	DV	79.95
Dark Sun 2	DA	59.95
Death Gate	DA	74.95
Der Kapitalist	DV	69.95
Der Planer 2	DV	74.95
Descent 2	DA	79.95
Descent 2 (Win95)	DA	79.95
Destruction Derby	DA	89.95
Die Siedler 2	DV	79.95
Discworld kp.dt.	DV	69.95
Driving Need f.Speed	DV	79.95
Druidenzirkel	DV	59.95
Dungeon Keeper	DV	84.95
Dungeon Master 2	DV	59.95
Earth Worm Jim Win95	EV	64.95



Titel		Preis
Endorfun	DA	54.95
Eurofighter 2000	DV	79.95
Extreme Pinball	DA	54.95
F1 Grand Prix 2	DA	89.95
Fade to Black	DV	79.95



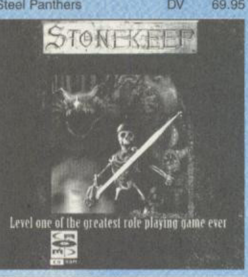
Titel		Preis
Fifa Soccer 96	DV	79.95
Fighter Duel	DA	59.95
Flight Commander 2	DV	69.95
Flight Simulator 5.1	DV	99.95
Forrest Gump	EV	59.95
Frankenstein (Win'95	DV	79.95
Full Thrott. Vollgas	DV	79.95
Fun & Games	DV	54.95
Fuáball Total	DV	54.95
FX Fighter	DA	69.95
Gabriel Knight 2	DA	79.95
Grand Prix Manager	DV	84.95
Hardball 5	DV	74.95
Harpoon 2 Deluxe	EV	69.95
Heart o.t. Darkness	DV	84.95
Hexen	EV	59.95
Hugo 3 - CD	DV	69.95
Human Recall	DV	69.95
Ice & Fire	DV	69.95
Incredible Machine 2	DV	69.95
Indy Car Racing 2	DA	69.95
Island Casion	DV	69.95
John Madden 96	DA	79.95
Johnny Bazookatone	DA	64.95
Judge Dredd	DA	79.95
Kingdom: Far Reaches	DA	69.95
Kings Quest 7 kp.dt.	DV	79.95
Lands of Lore 2	DV	84.95
Lemmings 3D	DV	79.95
Lion	DA	69.95
Little Big Adventure	DV	59.95
Locus	DV	89.95
Lucas Arts Air Clas.	DA	59.95
Mad TV 2	DV	74.95
Made in Germany	DV	54.95
Magic Carpet Plus	DV	79.95



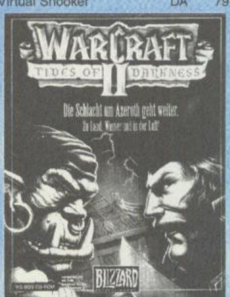
Titel		Preis
Magic Carpet 2	DV	79.95
Magic the Gathering	DV	89.95
Mechwarrior 2	DV	79.95
Metal Marines (Win)	EV	59.95
Mission Critical	DA	69.95
Monopoly	DV	59.95
Monty P.-Waste of T.	EV	69.95
Mortal Coil	DV	59.95
Myst (kompl. dt)	DV	64.95
NBA Jam Tourn. Win95	DV	79.95
NBA Jam Tournament	DA	79.95
NBA Live 96	DA	79.95
NHL Hockey 95	DA	59.95
NHL Hockey 96	DV	79.95
Panzergeneral 2 W95	DV	69.95
Panzergeneral 2 Wi95	DA	69.95
Perfect General 2	DA	59.95
PGA Tour Golf (SVGA)	DA	69.95
PGA Tour Golf 96	DA	79.95



Titel		Preis
Phantasmagoria (Win)	DV	79.95
Pitfall	DV	79.95
Police Quest Swat	DA	69.95
Power, Corrup.& Lies	DV	59.95
Primal Rage	DA	69.95
Prisoner of Ice	DV	59.95
Quest of Fame	DA	84.95
Ran Soccer	DV	69.95
ran Trainer 2	DV	69.95
Rayman	DA	69.95
Rebel Assault 2	DA	69.95
Revolution X	DA	79.95
Riddle of Master Lu	DV	84.95
Ring der Nibelungen	DA	59.95
Rise of the Robots 2	DA	79.95
Sensible W.o. Soccer	DV	69.95
Shannara	DV	74.95
Shivers	DV	77.95
Shock Wave Assault	DV	79.95
Silent Hunter	DV	69.95
Silent Steel (Win)	DV	89.95
Sim City 2000 win	DV	89.95
Sim Isle	DV	77.95
Sim Tower (win)	DV	79.95
Sim Town	DV	66.95
Simon the Sorcerer 2	DV	74.95
Simon t.S.im Weltall	DV	74.95
Space Quest 6 (Win)	DV	69.95
Star Ranger	DV	59.95
Star Trek: Next Gen.	DV	89.95
Star Trek Deep Space	DV	79.95
Steel Panthers	DV	69.95



Titel		Preis
Stonekeep	DA	79.95
Stonekeep kp.dt.	DV	79.95
SU 27 Flanker	DV	69.95
T-Mek	DA	74.95
Tekwar	DA	79.95
Terminator Future S.	DV	69.95
The Dark Eye	DA	69.95
The Dig	DA	64.95
Theme Park & Transp.	DV	54.95
Thunder in Paradise	DA	54.95
Thunderhawk 2	DV	69.95
Thunderscape	DV	69.95
Tilt	DV	54.95
Time Gate Knights C.	DV	74.95
Tiny Troops	DA	59.95
Top Gun	DV	89.95
Trivial Pursuit	DV	69.95
Turrican 2	DA	59.95
Urban Runner	DV	74.95
US Navy Fighter Gold	DV	79.95
Virtual Karts	DV	81.95
Virtual Snooker	DA	79.95



Titel		Preis
Warcraft 2	DV	79.95
Warhammer-Im Schatt.	DV	69.95
Warhammer Dark Crus.	DA	69.95
Warlords II - Deluxe	EV	69.95
Willi Lembkes Manag.	DV	59.95
Wing Commander 4	DV	97.95
Wing Commander 4	EV	99.95
Wing Commander 3	DV	79.95
Wipe out	DA	79.95
Witchaven	DV	69.95
Woodruff (Goblins 4)	DV	69.95
Worms	DV	64.95
WWF Wrestlemania Arc	DA	79.95
Zombie Dinos	DA	69.95

SONDERANGEBOTE

Titel		Preis
1942 Pacific Air +	DA	39.95
688 Attack Sub	DA	39.95
7th Guest	DA	24.95
Alone in the Dark 1	DV	34.95
Around Hollywood	DA	24.95
Beneath Steel Sky	DA	19.95
Bleifuss	DV	49.95
Bloodwings	EV	34.95
Blue Planet 2000	DV	39.95
Bundesliga Manager 1	DV	19.95
Bureau 13	DA	34.95
Burning Steel 3	DA	34.95
Buzz Aldrian Classic	DA	19.95
Champions.Pool Win95	DA	49.95
Championship Pool	DA	29.95
Chessmaster 4000 T.	EV	29.95
Civilisation Classic	DV	34.95
Club Dead (MTV)	EV	49.95
Command&Conquer Data	DV	24.95
Commander Blood	DV	39.95
Complete Chess	DA	29.95
Creature Shock	DV	19.95
D-INFO 2	DV	39.95
Dawn Patrol Classic	DV	29.95
Descent 2 Mission B.	DA	39.95
Dragon's Lair 1	DV	29.95
Dream Web Classic	DV	29.95
Dune 2	DA	29.95
EA Sports Rugby	DA	34.95
Elite 3-1st Encount.	DA	29.95
F-14 Fleet Defender	DA	34.95
Falcon 3.0 Gold Clas	DA	39.95
Hand of Fate	DV	34.95
Harrier Jump Jet	DA	19.95
Heimdall 2 Classic	DA	24.95
Hi Octane	DV	39.95
History Line Classic	DV	24.95
Indy Car Racing	DA	19.95
Jorune: Alien Logic	DA	34.95
Jump Raven	DA	49.95
Jungle Strike	EV	44.95
Kids on Site	EV	49.95
Kiyeko -Nacht der D.	DV	49.95
Kyrandia 3 Classic	DA	19.95
Labyrinth of Time	DA	29.95
Lands of Lore	DA	29.95
Litil Divil	DV	24.95
Lothar Matth„us	DV	29.95
Love Vision	DV	39.95
Lunicus	DA	49.95
Magic Carpet	DV	29.95
Master of Magic	DV	39.95
Master of Orion + Uf	DA	29.95
Mechwarrior 2 Expan.	DA	39.95
Menzoberranzan	DA	34.95
Nascar Racing	DA	24.95
NHL Hockey Classic	DA	29.95
Noctropolis	DV	34.95
North & South Class.	EV	12.95
Outpost Classic	DA	29.95
Panzergeneral	DA	49.95
Paws of Fury-Brutal	DV	24.95
PC Games Cheat	DA	24.95
Perfect Pinball	DA	24.95
PGA Tour 96 Data CD	DA	36.95
PGA Tour Golf (Win)	DV	29.95
Pinball Dream Deluxe	EV	24.95
Populous&Powermonger	DA	29.95
Prince of Persia 1&2	DA	45.95
Privateer Classic	DA	29.95
Pro Pinball	DV	49.95
Quest for Knowledge	DA	19.95
Radix	DA	49.95
Rally Championships	DV	44.95
Raven Project	DV	49.95
Ravenloft 2	DA	39.95
Return to Zork Class	DA	29.95
Ridge Racer	DV	49.95
Shadow Caster Class.	DA	29.95
Siedler Classic	DV	34.95
Slipstream 5000	DV	39.95
Space Hulk Classic	DV	29.95
SSN-21 Seawolf Clas.	DV	29.95
Star Trek 25th Ann.	DA	24.95
Star Trek Judgemet R	DV	24.95
Strike Com. Classic	DA	29.95
Syndicate Plus Clas.	DV	29.95
System Shock Classic	DV	29.95
T.F.X.(Tactical Figh	DA	29.95
Take your Best Shot	EV	19.95
Tank Commander	DA	29.95
Three Worlds	DA	49.95
Total verr. Rallye	DV	39.95
Total v.R. & Joypad	DV	44.95
Ultima 7 Compilation	DA	29.95
Ultima Underw. 1 & 2	DA	29.95
Virtuoso Classic	DV	19.95
Wing Com. Armada Cl.	DA	24.95
Wing Com. 2 Classic	DA	29.95
Wings of Glory &F-14	DV	49.95
Wolf - Simulation	DV	39.95
X-Com: Terror f.t.D.	DV	39.95
Zoop	DA	39.95

ZUBEHÖR

Artikel		Preis
16 bit Soundkarte	DV	69.95
Aerospace Boxen 2*5W	DV	24.95
Aktivboxen SBC-610	DV	59.95
FX-3000 Joystick	DV	89.95
MS-Sidewinder 3d Pro	DA	89.95
PC Flight Pro SV-215	DV	14.95
PC Maus Glider	DV	19.00
PC Maus Rollerball	DV	16.95
Pro Pad SV-231	DV	29.95
Pro Pad PC SV-230	DV	19.95
Typhoon Boxen 25Watt	DV	29.95

Versandadresse:
GAMEEXPRESS , Fürstenriederstr. 139, 80686 München
Ladenverkauf: Häberlstr. 26, 80337 München
Ladenverkauf: Stadtgraben 45, 94315 Staubing
(Preise können variieren)

089/580 60 55

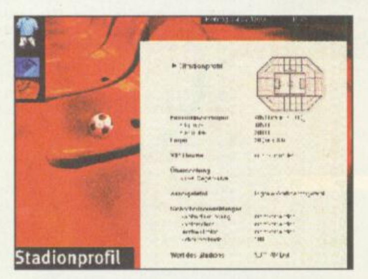
Fax: 089/546 00 48

Versandkosten DM 7,- zzgl. NN, ab DM 250.- frei
Unfreie- und Nachnahme Sendungen werden nicht angenommen. Nur solange Vorrat reicht.
Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.

TEAMCHEF



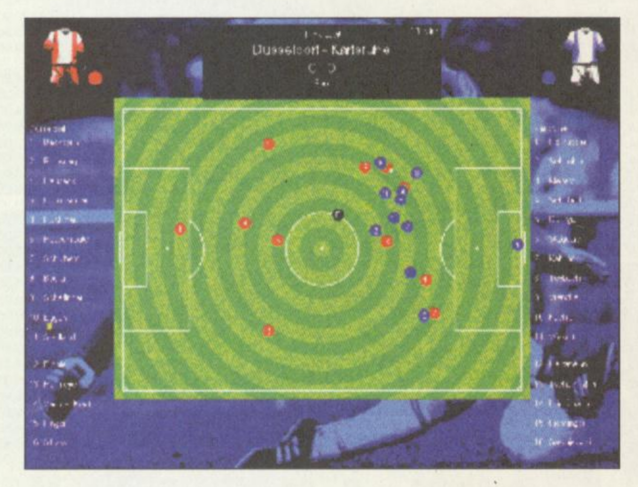
Das Hauptmenü im Desktopstil



Wem sein Stadion nicht paßt, der kann es ausbauen oder ein komplett neues errichten

Methoden freier Neugestaltung" – was im ersten Moment wie ein Uni-Seminar für Kunststudenten klingt, ist in Wirklichkeit der Name des Programmierteams, das aus der Begeisterung zweier Studenten für Fußball und Fußballmanager entstand, im Laufe der Zeit auf ingesamt 15 Mitarbeiter aufgestockt wurde und nach dreijähriger Entwicklungsarbeit sein Erstlingswerk präsentiert.

Die Ausgangssituation weicht ein bißchen vom üblichen Schema ab. Während Ihr beim Großteil der Konkurrenz einen bestimmten Verein über Jahrzehnte hinweg zu Ruhm und Ehre führt, steht bei "Teamchef", ähnlich dem "Ran Trainer 2", Eure eigene Karriere im Vordergrund. Innerhalb von 11 Saisons gilt es, zu den erfolgreichsten und bedeutendsten Managern Europas zu gehören. Zunächst heißt es auf das Angebot eines Klubs zu warten, der einen Posten anbietet. Aufgrund mangelnder Erfahrung Euererseits sind dies am Anfang eher Luschenteams wie Düsseldorf oder Uerdingen. Der Untertitel von Teamchef , "Eine computergestützte Simulation des europäischen Fußballbusiness", deutet auf eine der Besonderheiten hin: Das Programm bietet nicht nur Jobs in der Bundesliga an, sondern ermöglicht es auch, Stellen in der höchsten englischen, französischen, spanischen oder italienischen Spielklasse anzunehmen. Neben dem sportlichen Erfolg gilt es insbesondere darauf zu achten, daß der Verein finanziell auf gesunden Beinen steht und Ihr bei Vorstand und Öffentlichkeit gleichermaßen beliebt seid. Neben den sattsam bekannten Standardfeatures, die ich jetzt gar nicht erst extra aufzähle, schaffte man es bei MfN tatsächlich, die eine oder andere Neuerung einfließen zu lassen. So war das Wort "Benutzerfreundlichkeit" bei den meisten Managern bisher reiner Hohn. In "Teamchef" blendet Ihr einfach ein Pop-Up-Menü ein und habt dadurch ständigen Zugriff auf alle Bildschirme. Um bestimmte Routineaufgaben nicht zu verpennen, habt Ihr einen Kalender, in den Ihr Termine eintragt, die dieser dann automatisch ausführt oder Euch zumindest den Termin in Erinnerung ruft. Auch vom gewohnten Rundenmodus wurde teilweise abgewichen, indem "Teamchef" jeden Tag intern verwaltet, den Spieler aber nur dann eingreifen läßt, wenn es wirklich etwas zu tun gibt. Daneben überzeugt das Spiel mit feinen Details wie der Möglichkeit, Wettbewerbe zu modifizieren, den ständig neu berechneten Spielszenen und einem detailliertem Finanzmanagement. Die Abteilung "Multimedia" kommt ebenfalls nicht zu kurz: Für die Halbzeitpausen wurden extra Musik- und Videoclips eingespielt, die nicht gerade MTV-Niveau erreichen, aber ganz erträglich sind. *mg*



Die Spielszenen kochen grafisch auf Sparflamme, sind dafür aber sehr übersichtlich



Aus ein paar Dutzend Bildern wurden Tausende von Spielerportraits gemorpht



GUT

Wem die etablierte, aber etwas betagte Konkurrenz bereits zu den Ohren rauswächst, der findet in "Teamchef" gutklassigen Zuwachs für seine Fußballmanagersammlung. Das größte Manko ist, trotz aller Innovationen im Detail, das konservative Grundkonzept. Ein grundsätzlich neuer Ansatz wäre wünschenswert. Für ein Newcomerprodukt zeigt sich das Programm aber erstaunlich ausgereift, in fast allen Bereichen kann es locker im Vorderfeld des Genres mithalten. Die Grafik ist schlicht, aber angenehm anzusehen, der Sound spärlich, aber anhörbar. Ein leidiges Problem der Managerzunft wurde konsequent ausgemerzt: MfN hat sich sichtlich Gedanken über die Benutzerführung gemacht, endlose Klickorgien gehören der Vergangenheit an. "Teamchef" ist für mich in der in den letzten Monaten wieder aufkommenden.Flut ähnlicher Programme ganz klar die herausragende Erscheinung.

Name ....**Teamchef**
Genre ......Wirtschaftssimulation
Hersteller ....Microprose
Niveau ....mittel
Preis ....ca. 120 Mark
Spieler ....1 bis 3

	Deutsch	Englisch
Spiel	✔	
Anleitung	✔	

Prozessor	386	486	Pentium
minimal		33	
empfohlen		50	✔

Grafik	VGA	MidRes	SVGA
			✔

Sound	S'Blast	GMidi	CD-A.
	✔		

System ....Windows
Festplatte belegt ..15 bis 59 MByte
RAM-Ausstattung ....8 MByte
Steuerung ....Maus
....
Extras ....keine

Grafik **41%**
Sound **48%**
Spielspaß

71%

Bilder auf [CD]

SHOCKWAVE ASSAULT

Was würden die Herren Gamedesigner nur ohne eroberungslustige Außerirdische tun? Kaum eine Gruppe mußte so oft herhalten, wenn es darum ging, ein Feindbild darzustellen. Das neuste Beispiel: "Shockwave Assault", ein ursprünglich auf dem 3DO programmiertes Shoot 'em up. Eine Armada von Aliens steuert auf die Erde zu, nur von dem Gedanken besessen, unseren Planeten zu versklaven. Hinterlistigerweise haben die Besucher die gesamte elektronische Kommunikation auf Erden gestört, so daß der Gegenschlag nur schleppend anläuft. Einzig Ihr als Mitglied einer Spezialeinheit der Special Forces sitzt in der ersten Reihe, da Euer Träger von den Störsendern nicht beeinflußt wird. Flugs schickt Euch Euer Kommandant ins Cockpit, um die Invasoren aufzuhalten. Die Handlung wird in qualitativ überzeugenden Videos erzählt. Nicht ganz so rosig sieht es in den Flugsequenzen aus: In einem fest vorgegebenen Terrain fliegt Ihr stets auf der selben Höhe Euren Feinden entgegen. Der Himmel präsentiert sich trist, und die Objekte sind spärlich verteilt. Euer Auftrag lautet in fast jeder Mission: Kill or be Killed, was ihr mittels Laser und Raketen auch fleißig tut. "Shockwave Assault" orientiert sich an Vorbildern wie Cyberia oder Rebel Assault, ohne jedoch deren Klasse zu erreichen. Die Story ist dünn, die Gegner sind nicht sehr abwechslungsreich und die Grafik der Flugsequenzen alles andere, als zeitgemäß. Als kleinen Trost kriegen PC-User übrigens die Mission-CD "Operation Jumpgate" gratis mitgeliefert. *sg*



Ein Alien im Tal der Könige

Name ..... **Shockwave Assault**
Genre .... Action
Hersteller .... EA
Niveau .... einstellbar
Preis .... ca. 90 Mark
Spieler 1

	Deutsch	Englisch
Spiel		✔
Anleitung		✔

Prozessor	386	486	Pentium
minimal		66	
empfohlen			90

Grafik	VGA	MidRes	SVGA
			✔

Sound	S'Blast	GMidi	CD-A.
	✔		

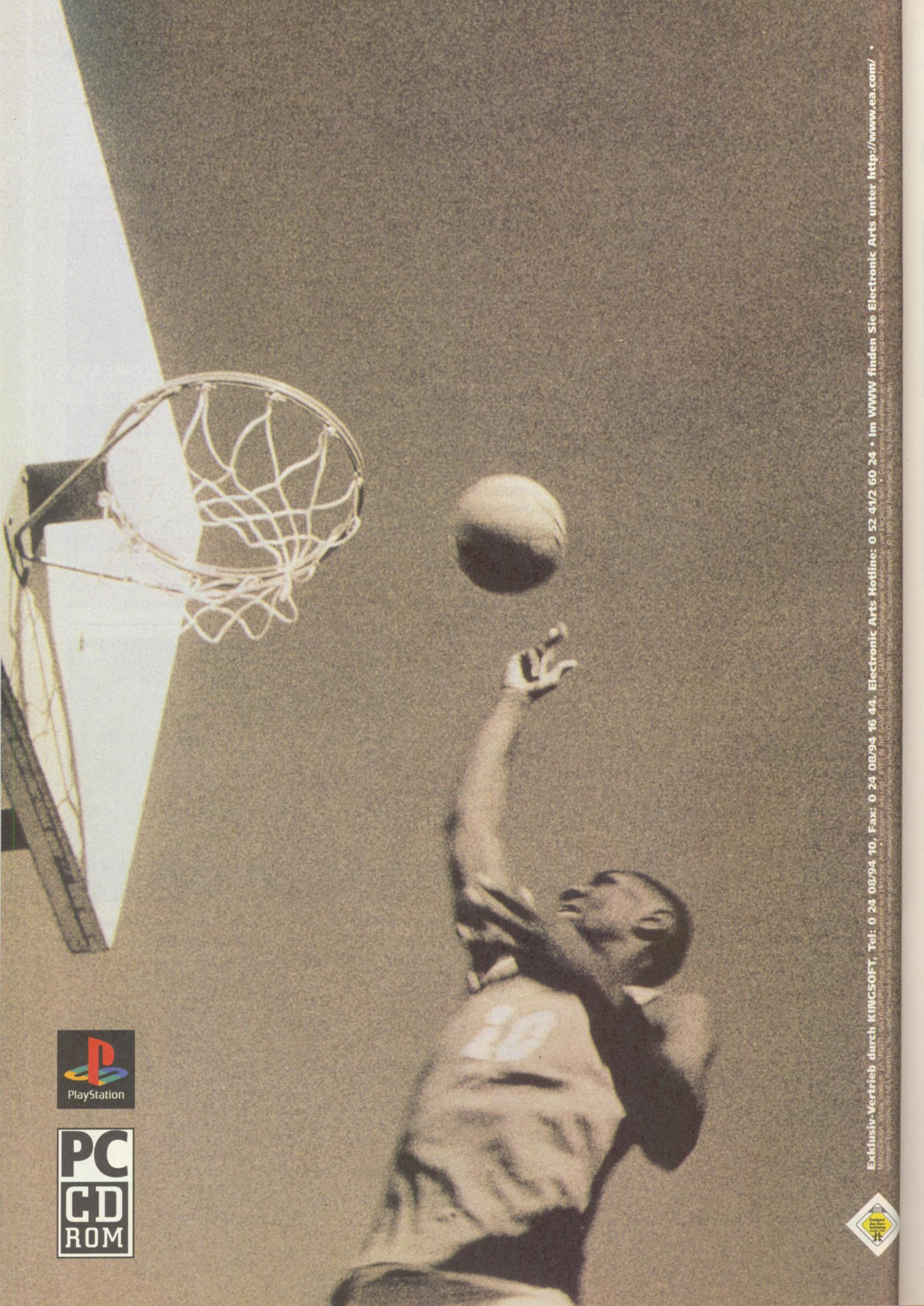
System .... Win '95
Festplatte belegt .... 10 MByte
RAM-Ausstattung .... 8 MByte
Steuerung Joystick, Maus, Tastatur
Extras .... keine

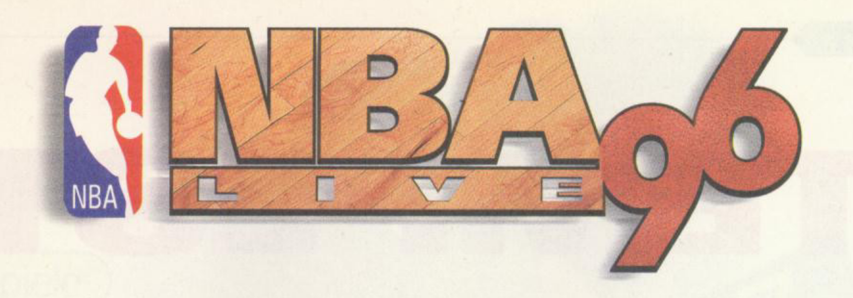
Grafik **56%**
Sound **58%**
Spielspaß

57%

INSERENTENVERZEICHNIS




PlayStation
PC CD ROM
Exklusiv-Vertrieb durch KINGSOFT, Tel: 0 24 08/94 10, Fax: 0 24 08/94 16 44. Electronic Arts Hotline: 0 52 41/2 60 24 • Im WWW finden Sie Electronic Arts unter http://www.ea.com/ •



Die NBA, die ganze NBA, und nichts als die NBA. Sie wollen Basketball spielen? NBA Live '96 läßt Sie die nervenzerreißende Spannung der echten NBA hautnah miterleben. Mit der einmaligen Virtual-Stadium™-Technologie sehen Sie das Spiel aus jeder Feldperspektive und können jeden Alley-Oop-Paß, Power-Dunk und Tip-In aus verschiedenen Blickwinkeln mitverfolgen. Neu bei der 96er Version sind außerdem die Optionen "Spieler erstellen" und "Spielertransfer", mit denen Sie Ihre Gewinnmaschine perfektionieren können. Aber Vorsicht - jeder Spieler der 29 NBA-Teams und der Conference-Teams wartet nur darauf, Ihre Mannschaft zu übertrumpfen. Was Sie dagegen tun können? Sehen Sie sich einfach die Statistiken an. Anhand der Leistungsanzeigen sehen Sie, wer die Körbe wirft und die Ergebnisse in die Höhe treibt. Animierte Spieldiagramme illustrieren jede Veränderung der Strategie. Außerdem können Sie, noch während der Ball fliegt, Spielzüge ansagen, und so die Ergebnisse direkt beeinflussen. Und wenn es Körbe regnet, läßt Sie die Wurfanzeige wissen, aus welcher Richtung der Wind bläst. NBA Live '96 komplett **in Deutsch. Basketball der nächsten Generation.**

NBA









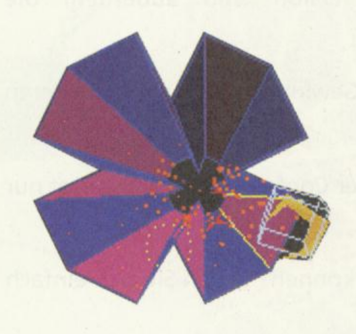






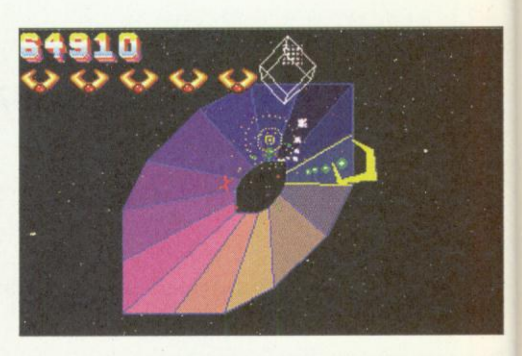
TEMPEST 2000

Oldie but Goodie! Auch nach 15 Jahren hat Tempest nichts von seinem Charme verloren.



Der Ausverkauf geht weiter. Nach Activision erfreut uns nun auch Atari mit einem Aufguß eines Videospielklassikers aus den frühen Achtzigern. Tempest erschien erstmals 1981 in den Spielhallen und entwickelte sich schnell zu einem Publikumsmagneten. Das Spielprinzip war ebenso einfach wie fesselnd: Ihr kontrolliert ein Raumschiff, das sich am Abgrund eines aus Vektoren aufgebauten Tunnels hin und her bewegt. Der Tunnel ist in mehrere Längssektoren aufgeteilt, wobei Ihr jeweils einen dieser Sektoren mit Eurem Schiff besetzt. Aus dem Zentrum dieses "Netzes" tauchen miesgelaunte Aliens auf, die Euch ans Leder wollen. Mit Eurer Bordkanone müßt Ihr nun sämtliche Gegner eliminieren, um in den nächsten Level zu warpen. Für die Neuauflage auf der hauseigenen "Jaguar"-Konsole verpflichtete Atari den Kult-Programmierer Jeff Minter. Der nannte sein Werk schlicht "Tempest 2000" und verbesserte den Klassiker hauptsächlich im Detail. So fliegen Euch nun neben vielen neuen Gegnern diverse Power-Ups entgegen, durch die Ihr z.B. eine leistungsfähigere Kanone für Euren Raumer erhaltet, oder einen computergesteuerten **Droiden**, der Euch mit seiner Feuerkraft hilft, der Alienplage Herr zu werden. Außerdem wurden auf die CD 60 Minuten feinster Techno-Trax gepackt, die Euer Treiben aufputschend untermalen. Zur PC-Version gehören neben der 2000er Variante auch noch eine grafisch aufpolierte Version des Automaten namens "Tempest Plus" und das Head-to-Head-Spiel "Tempest Duel". Über Null-Modem streiten sich hier zwei Spieler um die Herrschaft über das Vektoren-Schlachtfeld. Computergegner lassen sich nicht blicken, jeder Spieler erhält eine Seite des Tunnels als Hoheitsgebiet und versucht den anderen zu Pixelstaub zu zerblasen. Eine Saveoption vermißt der Raumkommandant leider gänzlich, lediglich ab dem 17. Level erhaltet Ihr bis zu vier Continues, die Euch in den letzten von Euch gemeisterten ungeraden Level zurückbringen.

sg





Der A.I.-Droid räumt kräftig unter den Gegnern auf (oben)



Nicht sehr übersichtlich: Sämtliche Scores "fliegen" Euch wild leuchtend entgegen (oben)



Ich bin mit gemischten Gefühlen an diesen Test herangegangen: "Schon wieder ein aufbereiteter Videospiel-Opa? Oh Gott!". Aber Tempest 2000 zeigt eindrucksvoll, daß einige Spielkonzepte selbst nach 15 Jahren immer noch attraktiv sein können. Dank der Frischzellenkur durch Jeff Minter braucht der Oldie den Vergleich zu aktuellen Ballerspielen nicht zu scheuen. Spätestens ab dem achten Level kommt gepflegte Hektik auf und die simple Grafik gerät fast völlig in Vergessenheit. Die Aliens fliegen Euch blitzschnell um die Ohren und durch das Bonuswaffensystem ist für reichlich Motivation gesorgt. Der CD-Sound gehört zum Besten, was in letzter Zeit aus meinen Boxen schallte – ich kann Techno zwar nicht ausstehen, aber zu "Tempest" paßt er ausgezeichnet. Für Ballerfanatiker, die auf Videosequenzen und ähnlichen modernen "Schnickschnack" verzichten können ist Tempest 2000 also die richtige Wahl.

GUT

Name .... **Tempest 2000**
Genre .... Action
Hersteller .... Atari
Niveau .... schwer
Preis .... ca. 90 Mark
Spieler .... 1 bis 2

	Deutsch	Englisch
Spiel	✔	✔
Anleitung	✔	✔

Prozessor	386	486	Pentium
minimal	40		
empfohlen		66	60

Grafik	VGA	MidRes	SVGA
	✔		

Sound	S'Blast	GMidi	CD-A.
	✔		✔

System .... DOS
Festplatte belegt .... 2 MByte
RAM-Ausstattung .... 2 MByte
Steuerung .... Tastatur, Joystick
Extras .... Null-Modem-Option

Grafik 28%
Sound .... 75 %
Spielspaß

Solo	Multi
68%	69%



POWER PLAY TEST-COUPON

☐ **Ja, ich will Power Play ohne CD**
3 Hefte ohne CD für nur DM 13,50 (Sie sparen DM 6,-)

☐ **Ja, ich will Power Play Extra mit CD**
3 Hefte mit CD für nur DM 27,- (Sie sparen DM 11,40)

Wenn Sie nach Erhalt des dritten Heftes nichts von mir hören, erhalte ich Power Play ohne CD zum Jahres-Abo-Preis von nur DM 70,80 (Ausland DM 94,80) oder Power Play mit CD für DM 138,- Jahres-Abo-Preis (Ausland DM 162,-) regelmäßig per Post frei Haus. Ich kann jederzeit kündigen.

Name/Vorname

Straße/Hausnummer

PLZ/Ort

TECO95

Datum/1. Unterschrift 2. Unterschrift

Vertrauensgarantie/Widerrufsgarantie: Die Bestellung wird erst wirksam, wenn ich sie nicht binnen einer Woche ab Aushändigung dieser Belehrung schriftlich bei Power Play, Abonnent-Service, D-74168 Neckarsulm widerrufe. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige die Kenntnisnahme des Widerrufrechts durch meine 2. Unterschrift.

☐ Überweisung nach Erhalt der Rechnung

☐ Bequem bargeldlos

Konto-Nummer Bankleitzahl

Geldinstitut

3 x Power Play mit CD oder
3 x Power Play ohne CD.
Und das direkt nach Hause...

Einfach den Coupon ausfüllen und senden an:
Power Play, Abonnement-Service, D-74168 Neckarsulm
oder per Fax an 07132/959 244

Vertrauensgarantie/Widerrufsgarantie: Die Bestellung wird erst wirksam, wenn ich sie nicht binnen einer Woche ab Aushändigung dieser Belehrung schriftlich bei Power Play, Abonnent-Service, D-74168 Neckarsulm widerrufe. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.

WARHAMMER
Shadow of the Horned Rat



Der Elfengesandte sucht eine Eskorte (unten)

Warhammer ist *das* Brettspiel-Universum für den Fantasy-Freund. Zwar gibt es mittlerweile auch ein Warhammer-Rollenspiel (von Hogshead Publishing), das eigentliche Spiel aber ist nun mal ein reinrassiges Tabletop-Strategiespiel mit einer Unmenge winziger Zinnfiguren, das sich auch in Deutschland wachsender Beliebtheit erfreut.
Für die PC-Variante haben sich Games Workshop und Mindscape ein gänzlich neues Spielsystem und auch ein neues Szenario ausgedacht. Unter dem Namen "Shadow of the Horned Rat" wurde eine völlig neue Episode erdacht, die im Warhammer-Universum angesiedelt ist. Ihr schlüpft in die Rolle eines Söldners, der mit seinen Truppen (anfangs eine Kavallerie- und Infanterie-Einheit) durch die Lande zieht und für Geld oder Ruhm den Guten (Menschen, Zwerge, Elfen) im Kampf gegen das Böse (Orcs, Skaven, Trolle und sonstige Monstrositäten) beisteht. Dazu wählt Ihr jeweils eine der Euch angebotenen Missionen aus und erhaltet nach Erfüllung die Belohnung, von der wiederum der Sold Eurer Einheiten und eventueller Nachschub bezahlt wird. Im Laufe des Spiels werden die Kämpfe natürlich härter, doch zu Eurem Glück bieten sich stets neue Einheiten an, die in Eure Armee aufgenommen werden wollen. Ob normale Kavallerie-Regimenter, Artillerie-Züge, Bogenschützen, Zauberer oder fliegende Festungen – mit der Zeit wächst aus Eurer kleinen Armee ein Fantasy-Heer.
Die Missionen bieten natürlich jeweils andere Aufgabenstellungen, die vom Eskortieren über schlichte Angriffe bis zur Gefangenen-Befreiung reichen. Je nachdem, welche Schlüsselmissionen Ihr wählt, schlagt Ihr einen bestimmten Weg im Spiel ein: So habt Ihr Euch zum Beispiel zu entscheiden, ob Ihr die Elfen im Krieg unterstützen wollt, die Zwergenburg gegen Orks verteidigt oder die Menschen vor feindlichen Übergriffen abschirmt. Die Entscheidung fällt schwer, denn zwei Bündnis-Partner sind immer enttäuscht, doch das Spiel ist auf jedem der drei Wege lösbar. Letztendliches Ziel ist es übrigens, den Oberbösewicht Thanquol daran zu hindern, drei Fragmente eines magischen Elfensteins aufzuspüren, die es ihm ermöglichen, das gesamte Land in die Dunkelheit zu stürzen.
Als zentrales Spielelement dient die **Karte** der "Alten Welt". Hier sucht Ihr die Missionen aus, schaut das jeweilige Briefing an und reist von Schlacht zu Schlacht. Wird Eure Armee angegriffen oder attackiert Ihr den Feind, wird auf den Kampfbildschirm umgeblendet. Hier seht Ihr das Geschehen aus einer 3D-Vogelperpektive, die sich beliebig verschieben, drehen und zoomen läßt. Gebäude, Gewächse und Gegenstände werden mittels Texture-gemappter Vektorgrafik



Im großen Buch werden alle Feinde eingetragen



Ganz hübsch aber weder übersichtlich noch besonders zweckmäßig: Im Kampfmodus wird dreidimensional gemetzelt



Gefährlich: An diesem feuerspeienden Drachen mußt Ihr vorbei

Games Workshop und Mindscape haben es geschafft: Warhammer gibt's endlich für den PC.

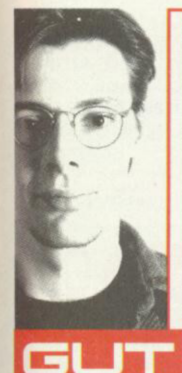


dargestellt. Natürlich läßt sich die **Detailstufe** einstellen. Zu Beginn eines Angriffs wird Eure Armee in einem abgegrenzten Gebiet taktisch günstig aufgestellt und via Mausklick in Echtzeit losgeschlagen. Klickt Ihr auf das Banner der jeweiligen Einheit, kann diese über Aktions-Buttons zu einer gewünschten Position bewegt werden oder eine gegnerische Gruppe angreifen. Mit Zauberern laßt Ihr Sprüche los, die ein gewisses Maß magischer Energie kosten, die jedoch auf das Schlachtfeld bezogen ist und nicht auf die Person des Zauberers. Magische Gegenstände, die Eure Mannen auf den Schauplätzen der Kämpfe finden, können ebenfalls per Mausklick eingesetzt werden. Um Übersichtlichkeit zu wahren, existiert eine Karte, auf der genauso agiert werden kann, wie auf dem eigentlichen Kampfbildschirm. Während der Kämpfe läßt sich der Spielstand leider nicht speichern, dafür aber jederzeit im Kartenmodus. *kn*





Oben sind alle Details angeschaltet, unten nicht



Schade, aber Mindscape hätte aus diesem Stoff ein wirklich göttliches Spiel zaubern können. Die Ideen, die "Warhammer" beinhaltet, sind auch nicht schlecht, doch besonders der Echtzeit-Kampfmodus ist gewöhnungsbedürftig und macht die Schlachten unnötig schwer. Nehmen wir zum Beispiel die Perspektive: Die Unübersichtlichkeit ist so groß, daß nur auf der Karte vernünftig agiert werden kann. Daß die Gegner ständig in einer überragenden Übermacht angreifen und der Spieler besonders in späteren Missionen die Kontrolle über die eigenen Einheiten verliert, macht das Spiel ebenfalls nicht besser. Trotzdem bringt "Warhammer" gestandenen Strategiespielern Spaß, denn das Szenario wurde wunderschön ausgereizt und die Mini-Campaign-Idee ist genial. Mit dem Original Warhammer-Zug-System hätte das Spiel jedenfalls mehr Spaß gemacht und wäre auch für Einsteiger bezwingbar gewesen.

Name .... **Warhammer**
Genre .... Strategie
Hersteller .... Mindscape
Niveau .... schwer
Preis .... ca. 90 Mark
Spieler 1

	Deutsch	Englisch
Spiel		✔
Anleitung		✔

Prozessor	386	486	Pentium
minimal		66	
empfohlen			✔

Grafik	VGA	MidRes	SVGA
			✔

Sound	S'Blast	GMidi	CD-A.
	✔	✔	

System .... Win'95
Festplatte belegt .... 30 MByte
RAM-Ausstattung .... 8 MByte
Steuerung .... Maus
Extras .... keine

Grafik 54%
Sound 68%
Spielspaß

75%

Bilder auf [CD]



Willi lacht – noch kennt er unsere Bewertung nicht

Willi LEMKES Fußballmanager

Otto Rehhagel ging freiwillig, Aad de Mos wurde gegangen und Mario Basler würde gerne gehen: Willi Lemke, Manager des Bundesliga-Abstiegskandidaten Werder Bremen, kann auf harte sechs Monate zurückblicken, die seinem eh schon schütteren Haarwuchs weiter zusetzten. Zu allem Überfluß wurde er vor kürzlich auch noch von Virgin angeheuert, für einen mißratenen Mix aus Fußballmanagement und Rasenaction seinen etwas ramponierten Namen herzugeben; in der englischen Heimat heißt das von **Anco** designte Programm schlicht und ergreifend "Player Manager 2".

LANGE HER

Mit den beiden "Kick Off"-Teilen schuf Anco vor einigen Jahren zwei Fußballklassiker. Während sich Chefprogrammierer Dino Dini zu Virgin absetzte und dort das passable "Goal!" ablieferte, produzierte Anco mit "Kick Off 3" und der "European Challenge" fortan nur noch Schrott.

Ein gerendertes Puppenhäuschen stellt den Vereinssitz eines Klubs der zweiten Liga dar, den Ihr Euch vor Beginn des Spiels aussuchen könnt; ein direkter Einstieg in die höchste deutsche Spielklasse ist nicht möglich. Als frischgebackener Manager klappert Ihr die verschiedenen Räumlichkeiten ab und durchpflügt Menüpunkte, deren Inhalte halbwegs Interessierte bereits im Schlaf aufsagen können. Alles in allem wirkt der ziemlich umfangreiche Strategiepart recht uninspiriert zusammengeschustert, ist im Vergleich zum Geschehen auf dem Rasen aber trotzdem noch die "Schokoladenseite" von WLF. Denn was an Gebolze auf dem in vier Perspektiven darstellbaren Platz abgeht, kann einen wahrlich das Fürchten lehren. Zwar wird inzwischen immerhin der zweite Feuerknopf unterstützt, doch das alte "Kick Off"-Gameplay läßt selbst den hartgesottensten Fußballfan zu Edutainment-Produkten überlaufen. Wer sich jetzt fragt, was denn nun der gute Willi überhaupt mit dem Ganzen zu tun hat: Er darf im Intro mittels amateurhaft aufgenommener Videosequenzen seine gesammelten Managerweisheiten zum besten geben, die sich problemlos dem Niveau des Spiels anpassen. Im eigentlichen, komplett eingedeutschten Programm kommt er jedoch (zum Glück) nicht mehr vor. *mg*



Fußball der dumpfen Sorte – die Perspektive ist dabei völlig egal



Hier könnt Ihr Eure eigenen Taktiken austüfteln und abspeichern



Alle Räume des häßlichen Klubdomizils im Gesamtüberblick



"Management und Arcade Action – Alles in einem" steht auf der Packung. "Besser von keinem" kann ich dazu nur sagen. Der Busi-nesspart ist an sich so schlecht nicht, bietet jedoch gegenüber der zahlreich vorhandenen Konkurrenz weder Neues noch Besseres. Untermalt von Dudelsounds und dilettantischen Grafiken klickt man sich gelangweilt durch öde Aufstellungs-, Finanz- und Statistikscreens zum nächsten Spieltag, um, nach Abwechslung dürstend, das Geschehen und damit den Joystick selbst in die Hand zu nehmen. Der Actionteil spielt sich allerdings dermaßen mies, daß man sich spätestens nach zwei bis drei Spieltagen die Ergebnisse vom Computer berechnen läßt oder noch besser fluchtartig ins DOS-Prompt zurückkehrt. Besonders fies ist gerade in diesem Zusammenhang die Tatsache, daß der geplagte Manager nur sechsmal pro Saison ungestraft speichern darf.

NA JA

Name	**Willi Lemkes Fußballm.**
Genre	Sportspiel
Hersteller	Anco/Virgin
Niveau	mittel
Preis	ca. 90 Mark
Spieler	1 bis 4

	Deutsch	Englisch
Spiel	✔	
Anleitung	✔	

Prozessor	386	486	Pentium
minimal		33	
empfohlen		66	

Grafik	VGA	MidRes	SVGA
			✔

Sound	S'Blast	GMidi	CD-A.
	✔		

System	DOS
Festplatte belegt	15 MByte
RAM-Ausstattung	4 MByte
Steuerung	Joystick Maus
Extras	Auch als Disk-Version erhältlich (VGA)

Grafik	28%
Sound	24%
Spielspaß	40%

Bilder auf CD

Kompletter Rundum-Virenschutz!

Das ist einzigartig: Für nur DM 14,90 können Sie sich jetzt ein halbes Jahr lang effektiv vor PC-Viren schützen – mit einem kommerziellen, lizenzierten, namhaften Vollprodukt!

Dr. IRIS **AntiVirus Plus** zählt zu den **weltweit zuverlässigsten Antiviren-Programmen** und bietet Ihnen kompletten Rundum-Virenschutz durch ein ausgereiftes **Antiviren-Paket für DOS und Windows**: Bereits 1987 entwickelte IRIS Software das erste Antivirenprogramm für den PC – mittlerweile setzen **Millionen von Anwendern** in den USA, Japan und Europa (darunter viele **namhafte Großkonzerne, Institutionen und Aktiengesellschaften)** auf die Erfahrung und die ständig weiterentwickelte Virenschutztechnologie aus dem Hause **IRIS Software**, die in rund **30 Ländern der Erde** unter verschiedenen anderen Namen lizenziert wird. **Dr. IRIS AntiVirus Plus** ist **nicht als Shareware erhältlich!**

Auch wenn Sie bereits andere Virenscanner verwenden, um Ihren PC zu schützen, sollten Sie jetzt **Dr. IRIS AntiVirus Plus** ein halbes Jahr lang als **kommerzielle Vollversion inklusive 3 topaktuellen Lieferungen** im Probeabo testen – Sie bezahlen dafür nur den unfaßbar günstigen Vorzugspreis von **insgesamt DM 14,90** – das sind **weniger als 5 Mark je Lieferung**, und **die Portokosten sind bereits im Preis enthalten!** (Vergleichen Sie selbst: Was bezahlen Sie für einen Shareware-Virenscanner inkl. Porto bei Ihrem Händler?). Wir sind überzeugt: Auch Sie werden die Vorteile und die Sicherheit dieses renommierten Vollprodukts bald nicht mehr missen wollen.

Dr. IRIS AntiVirus Plus erhalten Sie in der **kommerziellen, lizenzierten Vollversion** mit folgendem Leistungsumfang:

- Kompl. **deutsche Version für Windows** ab 3.1 (läuft garantiert auch unter Windows 95)
- Zusätzlich dabei: **Englische Version für DOS**
- Deutsche Anleitung für DOS- und Windows-Version
- **3 aktuelle Vollversions-Lieferungen** jeweils im Zeitabstand von 2 Monaten – frei Haus!
- **6 Monate deutsche Viren-Hotline durch den Hersteller**
- Erkennt Bootsektor- und Fileviren, Scherzviren, „Trojanische Pferde", Virusdropper usw.

Vier Programm-Module für optimalen Schutz auf verschiedenen Ebenen:

- **Modul CURE:** Virenscanner, erkennt und entfernt Viren, rekonstruiert beschädigte Files.
- **Modul IMMUNE:** TSR-Schutz für den Arbeitsspeichers (RAM), überprüft Filezugriffe im Hintergrund.
- **Modul EXAMINE:** Testet die System-Integrität durch Signaturdateien
- **Modul PREVENT:** Dynamischer Schutz (TSR) mit „künstlicher Intelligenz", um neue Arten von Computerviren abzufangen

6 Monate Virenschutz
inkl. Updates u. deutsche Viren-Hotline
nur DM 14,90!

Absolut ohne Einschränkungen:

Nutzen Sie ein halbes Jahr lang **Dr. IRIS AntiVirus Plus** ohne jegliche Einschränkungen! Sollten Sie von Ihrem Probe-Abo nicht vollständig überzeugt sein und danach keine weiteren Update-Lieferungen wünschen, so teilen Sie uns dies spätestens eine Woche nach Erhalt Ihrer 3. Abolieferung schriftlich mit – eine kurze formlose Mitteilung über die Abokündigung genügt. Ansonsten wird Ihr bisheriges Probe-Abo in ein **reguläres Jahresabo von Dr. IRIS AntiVirus Plus mit jeweils 6 weiteren Update-Lieferungen (zweimonatlich)** umgewandelt inkl. einer speziellen Version für Windows 95. Die **Preise und Lieferbedingungen** des Jahresabos finden Sie im untenstehenden Kasten.

Virenschutz stets topaktuell!

Auch nach Ablauf Ihres Probe-Abos genießen Sie weiterhin ein Höchstmaß an Virenschutz durch regelmäßige Programm-Updates: Im **regulären Jahres-Abo** erhalten Sie jeweils alle 2 Monate insgesamt 6 weitere Update-Lieferungen. Ab der ersten Jahres-Abo-Lieferung wird außerdem eine spezielle Version für Windows 95 mitgeliefert. Das **Jahresabo (Bestell-Nr. ABO-099) kostet nur DM 119,80**, die **Versandkosten und eine ganzjährige Viren-Hotline durch den Hersteller IRIS SOFTWARE sind im Abopreis mit enthalten!** Das Jahresabo verlängert sich um jeweils weitere 6 Update-Lieferungen (ein weiteres Bezugsjahr), wenn nicht spätestens zwei Monate vor Ablauf des Bezugsjahres (vor der 5. Lieferung) eine schriftliche Kündigung erfolgt. Die Bezahlung erfolgt per Bankeinzug (Lastschriftverfahren).

FALLS BESTELL-COUPON FEHLT, BITTE ANFORDERN BEI:
PEARL AGENCY · IRIS ANTIVIRUS PLUS ABOSERVICE
AM KALISCHACHT 4 · D-79426 BUGGINGEN

BESTELL-COUPON

Ja, ich möchte Ihr sagenhaft günstiges Angebot nutzen und bestelle hiermit:

☐ 98 **Dr. IRIS AntiVirus Plus im Halbjahres-Probeabo** (kommerzielle lizenzierte Vollversion, **insgesamt 3 Lieferungen** im Zeitabstand von 2 Monaten) inkl. 6 Monate Viren-Hotline-Support durch den Hersteller

zum Probeabo-Vorzugspreis von **komplett** nur **(inkl. Versandkosten)!** **14,90 DM**

Wenn ich keine Verlängerung dieses Probeabos wünsche, werde ich Ihnen dies spätestens eine Woche nach Erhalt der 3. Probeabo-Lieferung schriftlich mitteilen. Ansonsten erfolgt die Umwandlung meines Probeabos in ein reguläres Jahresabo mit jeweils 6 Update-Lieferungen von Dr. IRIS AntiVirus Plus. Das Jahresabo verlängert sich jeweils um ein weiteres Bezugsjahr (6 weitere Update-Lieferungen), wenn nicht 2 Monate vor Ablauf (vor der 5. Lieferung) eine schriftliche Kündigung erfolgt.

Hiermit bestätige ich mit meiner **2. Unterschrift**, daß ich darüber informiert wurde, diese Vereinbarung innerhalb von 14 Tagen bei der **Pearl Agency GmbH, Am Kalischacht 4, D-79426 Buggingen** widerrufen zu können. Zur Fristwahrung genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.

Datum ____________ 2. Unterschrift ____________

Die Bezahlung der Abos ist nur per Bankeinzug möglich. Bitte keinen Scheck und kein Bargeld mitsenden!

Einzugsermächtigung:

Kontoinhaber ____________

Ort und Name der Bank ____________

BLZ ____________ Kto. ____________

Lieferanschrift:

Name ____________

Vorname ____________

Straße ____________

Plz./Ort ____________

PEARL-Kunden-Nr. (falls vorhanden) ____________

Datum ____________ Unterschrift ____________

Telefon: 07631/360-200 · Telefax: 07631/360-444

BITTE EINSENDEN AN: PEARL AGENCY · IRIS ANTIVIRUS PLUS ABOSERVICE · AM KALISCHACHT 4 · D-79426 BUGGINGEN

POWER-DATA

Die Verkaufscharts im Januar standen ganz im Zeichen der Rebellenallianz um Vince Lee. Die Power Play-Leser bewiesen mehr Geschmack und wählten Warcraft 2 knapp hinter C&C auf den zweiten Platz: Weiter so!!

Top 10 CD-ROM (Joysoft)

Platz		Name
1.	(1.)	Rebel Assault 2
2.	(3.)	Fifa Soccer 96
3.	(10.)	Warcraft 2
4.	(2.)	Command & Conquer
5.	(4.)	NHL Hockey 96
6.	(–)	Phantasmagoria
7.	(–)	Mechwarrior 2
8.	(7.)	Need for Speed
9.	(–)	Caesar 2
10.	(5.)	Ascendancy

Top 10 Floppy (Joysoft)

Platz		Name
1.	(1.)	Biing
2.	(2.)	Dschungelbuch
3.	(4.)	Sensible W. of Soccer
4.	(3.)	Zoop
5.	(6.)	Worms
6.	(5.)	Crusade
7.	(–)	M-Chess Pro
8.	(–)	Caribbean Desaster
9.	(7.)	Sim City Urban Ren.
10.	(–)	Willy Lemke

Ermittelt von Joysoft Köln. Erhebungszeitraum: Januar '96

Zur Erläuterung:
Die Erhebung von Media Control erfolgt bei einem ausgewählten Kreis voneinander unabhängiger Fachhändler, während die Joysoft-Erhebung durch die Verkäufe im eigenen Firmenbereich zustande kommt. Die Zahlen in Klammern bezeichnen die Plazierung des Titels



Top 10 CD-ROM (Media Control)

Platz		Name
1.	(5.)	Rebel Assault 2
2.	(2.)	FIFA Soccer '96
3.	(–)	Hugo 3
4.	(1.)	Command & Conquer
5.	(–)	Warcraft 2
6.	(2.)	The Need for Speed
7.	(4.)	NHL Hockey '96
8.	(–)	Bleifuß
9.	(–)	ran Soccer
10.	(–)	Caesar 2

Top 10 Floppy (Media Control)

Platz		Name
1.	(1.)	Hugo
2.	(3.)	Der König der Löwen
3.	(8.)	Bundesliga Manager Hattrick
4.	(5.)	Hanse – Die Expedition
5.	(7.)	Sim City 2000
6.	(6.)	Die Siedler
7.	(9.)	Aladdin
8.	(4.)	Biing
9.	(–)	Nascar Racing
10.	(–)	Panzer General

Ermittelt von Media Control Baden Baden. Erhebungszeitraum: Januar '96

Die fünf von unserer Glücksfee gezogenen Gewinner der Leserhitparade erhalten jeweils ein PC-Spiel nach Wunsch (siehe Mitmachkarte). Die vollständig ausgefüllte und frankierte Karte sendet Ihr an die POWER PLAY. Mit einer Karte pro Teilnehmer seid Ihr gut beraten. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.
Die Gewinne werden uns freundlicherweise jeden Monat von der Münchner Firma PC-FUN zur Verfügung gestellt. Die Versand- und Ladenanschrift lautet:

PC-Fun
Schillerstr. 22, 80336 München
Tel.: 089/591269

PC FUN

Top 15 Leserwahl

Platz		Name
1.	(1.)	Command & Conquer
2.	(5.)	Warcraft 2
3.	(8.)	FIFA Soccer '96
4.	(2.)	Crusader: No Remorse
5.	(11.)	TFX: EF2000
6.	(3.)	Mechwarrior 2
7.	(10.)	Bleifuß
8.	(7.)	NHL Hockey '96
9.	(12.)	Rebel Assault 2
10.	(–)	Wing Commander 2
11.	(–)	The Dig
12.	(15.)	Star Trek: A Final Unity
13.	(–)	The Need for Speed
14.	(–)	Worms
15.	(–)	Stonekeep

Die glücklichen Gewinner von Ausgabe 2/96 sind:

Christopher Hombach, Gründau
WARCRAFT 2

Christian Novosel, Frankfurt
THE DIG

André Pauly, Wackernheim
MECHWARRIOR 2

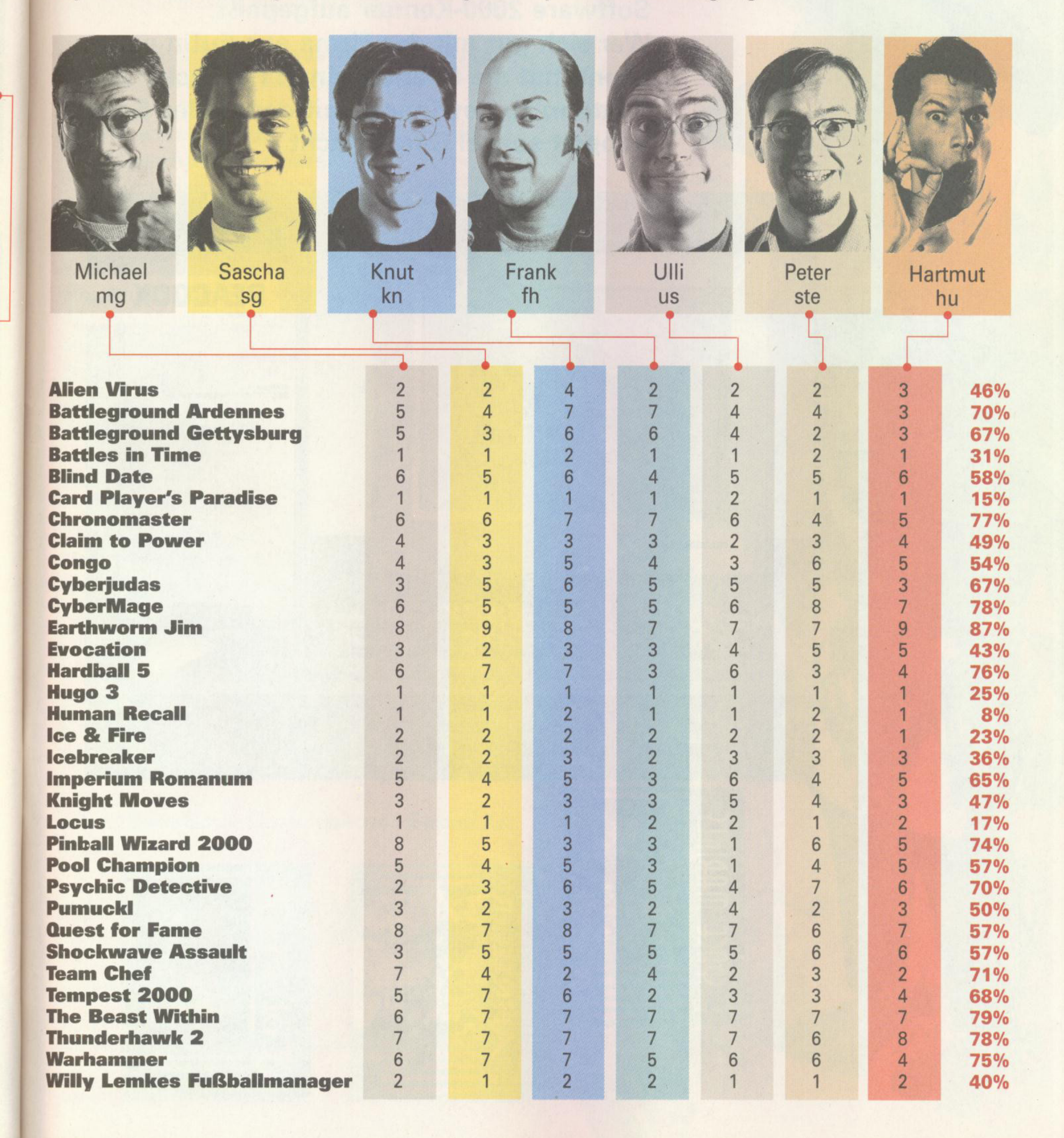
Götz Caspari, Homburg
CAESAR 2

Uwe Zimmermann, Kulmbach
ALLIED GENERAL



Sieben Stühle, eine Meinung

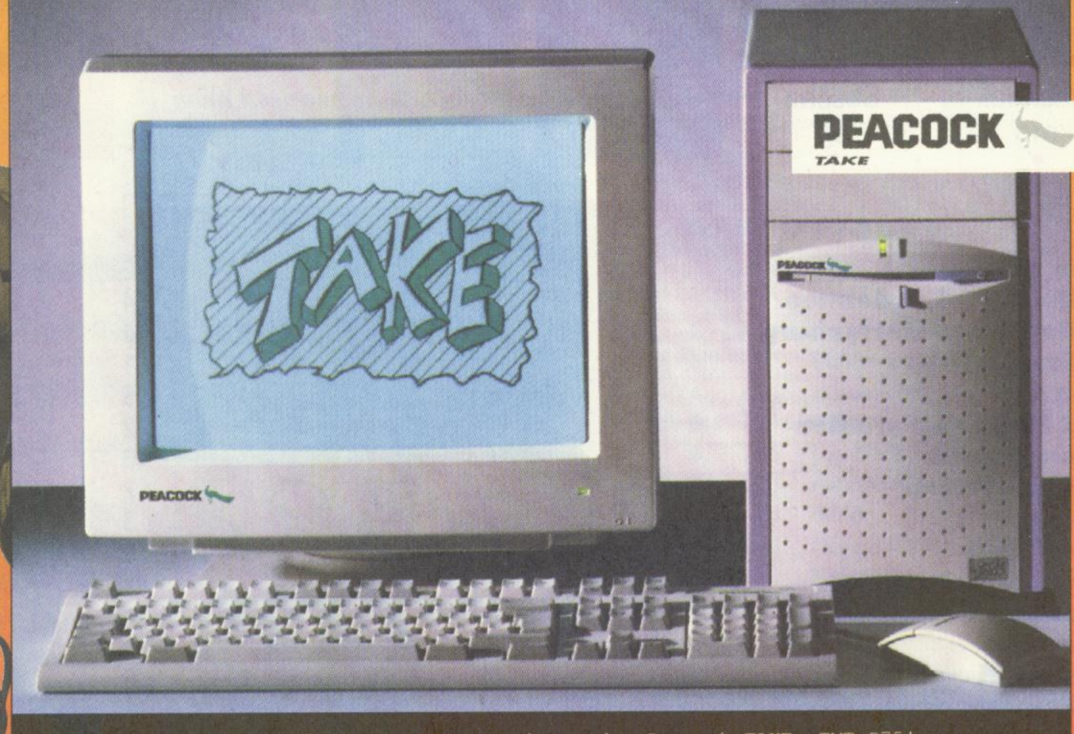
Jeder Redakteur hat so seine ganz persönlichen Vorlieben, was Spiele angeht. Unter Umständen ordnet er deshalb einen Titel besonders hoch oder niedrig ein – auch dann, wenn er nach den objektiven Bewertungskriterien eines guten Tests ganz anders urteilen müßte. Auf dieser Seite gibt jeder Redakteur seinen Senf zu jedem Titel. In der Spalte ganz rechts seht Ihr zum Vergleich die POWER-Wertung, bei der wir von persönlichen Neigungen absehen.



	Michael mg	Sascha sg	Knut kn	Frank fh	Ulli us	Peter ste	Hartmut hu	
Alien Virus	2	2	4	2	2	2	3	**46%**
Battleground Ardennes	5	4	7	7	4	4	3	**70%**
Battleground Gettysburg	5	3	6	6	4	2	3	**67%**
Battles in Time	1	1	2	1	1	2	1	**31%**
Blind Date	6	5	6	4	5	5	6	**58%**
Card Player's Paradise	1	1	1	1	2	1	1	**15%**
Chronomaster	6	6	7	7	6	4	5	**77%**
Claim to Power	4	3	3	3	2	3	4	**49%**
Congo	4	3	5	4	3	6	5	**54%**
Cyberjudas	3	5	6	5	5	5	3	**67%**
CyberMage	6	5	5	5	6	8	7	**78%**
Earthworm Jim	8	9	8	7	7	7	9	**87%**
Evocation	3	2	3	3	4	5	5	**43%**
Hardball 5	6	7	7	3	6	3	4	**76%**
Hugo 3	1	1	1	1	1	1	1	**25%**
Human Recall	1	1	2	1	1	2	1	**8%**
Ice & Fire	2	2	2	2	2	2	1	**23%**
Icebreaker	2	2	3	2	3	3	3	**36%**
Imperium Romanum	5	4	5	3	6	4	5	**65%**
Knight Moves	3	2	3	3	5	4	3	**47%**
Locus	1	1	1	2	2	1	2	**17%**
Pinball Wizard 2000	8	5	3	3	1	6	5	**74%**
Pool Champion	5	4	5	3	1	4	5	**57%**
Psychic Detective	2	3	6	5	4	7	6	**70%**
Pumuckl	3	2	3	2	4	2	3	**50%**
Quest for Fame	8	7	8	7	7	6	7	**57%**
Shockwave Assault	3	5	5	5	5	6	6	**57%**
Team Chef	7	4	2	4	2	3	2	**71%**
Tempest 2000	5	7	6	2	3	3	4	**68%**
The Beast Within	6	7	7	7	7	7	7	**79%**
Thunderhawk 2	7	7	7	7	7	6	8	**78%**
Warhammer	6	7	7	5	6	6	4	**75%**
Willy Lemkes Fußballmanager	2	1	2	2	1	1	2	**40%**

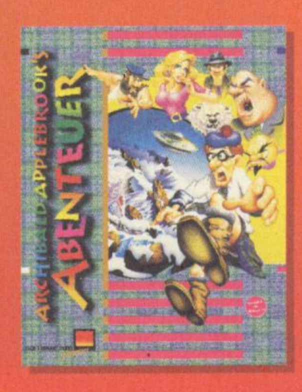
PENTIUM

Software 2000-Kenner aufgepaßt: Wer sich gut mit der Firma aus Eutin auskennt, hat die Chance, einen Peacock-Pentium zu gewinnen, mit dem jedes Spiel doppelt so viel Spaß macht.



Und das ist mit etwas Glück Euer Hauptgewinn - der Peacock TAKE TMT P75! Möchtet Ihr mehr über Peacock wissen, ruft Reiner Riepen unter Tel: 0 29 57 - 79 12 96 an, Fax: 0 29 57 - 79 93 60 oder besucht den Peacock-Stand auf der CeBIT Halle 11 A 57







zu gewinnen

Alles was Ihr tun müßt ist, diese zwei Fragen zu Software 2000 zu beantworten:

1) **Welches Programmierteam entwickelte die Bundesliga-Manager-Reihe?**

2) **An welchen drei deutschsprachigen Adventures war Harald Evers vor "Archibald Applebrook" maßgeblich beteiligt?**

Die richtigen Antworten schickt Ihr per Brief, Postkarte oder Fax an diese Adresse:
Magna Media Verlag AG
Power Play
Stichwort "Software 2000"
85531 Haar
Fax: 089/4613 5046

Einsendeschluß ist der **15.März 1996**.

Die Mitarbeiter des Verlages dürfen an diesem Wettbewerb nicht teilnehmen, der Rechtsweg ist wie immer ausgeschlossen.
Unter allen richtigen Einsendungen werden folgende Gewinne verlost:

1.Preis:

Ein Peacock TAKE TMT P75 mit 8 MByte RAM, 840 MByte Festplatte und Quadspeed CD-ROM-Laufwerk

2.Preis:

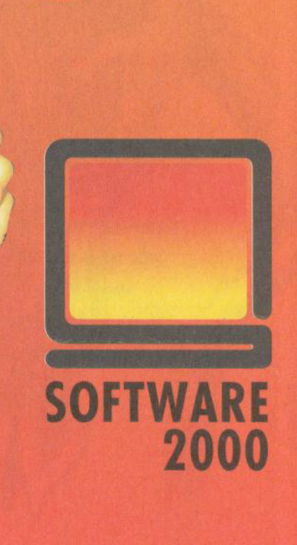
Eine 16-Bit Soundkarte Peacock Sound Kit (Pro)

3.Preis:

Talisman oder Archibald Applebrook zusammen mit der passenden Uhr

4.-6.Preis:
Ein Software-2000-Überraschungspaket

7.-10.Preis:
Space Marines T-Shirt und Schirmmütze



Richard GA

Im zweiten Teil des Interviews verrät Euch Lord British Details zu "Ultima IX" und sagt, wie es bei "Underworld" weitergeht.



Richard ist Sammler von Kuriositäten, die in seinem außergewöhnlichen Haus allesamt einen besonderen Platz eingeräumt bekommen

PP: Diese nachdenkliche Phase deines Lebens zeigt sich dann auch deutlich bei Ultima IV. Die Serie änderte sich maßgeblich.

Richard: Ja, bei Ultima IV *wollte* ich diese Änderungen inhaltlicher Art auch durchführen. Ich fühlte mich nun dazu in der Lage, richtig zu programmieren. Ich wußte, daß ich jetzt dazu fähig war, alle Features einzubauen, die ich im Programm haben wollte. Alle vorhergehenden Ultimas waren nur Hack`n`Slash- und Beat 'em Up-Spiele. Die Story hatte für den Verlauf des Spiels keine nennenswerte Bedeutung. Ultima IV war das erste der "modernen" Ultimas, die in meinem Kopf umhergeisterten. Ich habe mich sehr um einen wirklichen Inhalt bemüht. Ich fügte einen, wie ich es nenne, "sozialen Kommentar" bei. In den meisten anderen Rollenspielen, sogar heute noch, weiß der Spieler lediglich, daß er den großen Bösewicht töten muß, weil das so im Handbuch steht. Wenn man dann das Programm spielt, plündert, klaut und tötet man selbst viel mehr als irgendeine andere Person im Spiel. Bis man also zu dem Bösewicht gelangt, ist man eigentlich zu einer viel schlechteren Person als dieser Bösewicht geworden. Das fand ich nicht gut, obwohl meine ersten Ultimas genauso waren. Mit Ultima IV begann ich dann, ein gewisses positives Verhalten beim Spieler zu erzwingen. Wenn man etwas stahl, dann halfen einem die bestohlenen Personen nicht mehr, was aber zur Lösung des Spiels dringend notwendig war. Man konnte sich nicht lügend und betrügend durch das Spiel mogeln, zumindest war das viel schwieriger als auf redlichem Weg.

PP: Was ist bei Ultima VII, "Die Schwarze Pforte", passiert?

Richard: Nachdem ich drei Spiele der gleichen Art gemacht hatte, begann mich das zu langweilen. Ich sagte mir, "Ok, die Welt war jetzt lange genug gut", ich hatte einfach keinen Stoff für eine schöne, heile Welt mehr auf Lager. Ich interessierte mich jetzt mehr für die dunkle Seite. Das heißt nicht, daß ich den sozialen Aspekt aus den Augen verlieren wollte. Ich wollte den Spieler nur in eine düstere Welt versetzen. Das war der Antrieb für Ultima VII "Die Schwarze Pforte" und seine rabenschwarze Packung, die zumindest bei der Marketing-Abteilung von Origin für helle Aufregung sorgte.



Ultima IV: Das erste "ethische" Ultima



ARRIOTT Teil 2

(lange Pause) Interessant, wie lange wir über die schwarze Packung debattierten. Schließlich haben wir es so getan und Ultima VII verkaufte sich besser als jedes andere existierende Ultima, es war also doch kein *so* großer Fehler, wie man mich damals Glauben machen wollte. Ultima VIII Pagan hatte noch eine viel kritischere Verpackung, die mit dem Pentagramm darauf. Es gab eine Reihe von Distributoren und Läden, die dieses Spiel nicht in ihr Sortiment aufnehmen wollten. Ich habe diese fiese Seite in mir, die es genießt, nicht unbedingt Schwierigkeiten um



Ultima V: Die Grafik gewinnt allmählich



Ultima VI: Richards Antlitz im Spiel

jeden Preis hervorzurufen, aber Dinge in Spiele einzubauen, die anstößig für manche sind, obwohl ich mir der positiven Grundeinstellung meiner Spiele ganz klar bewußt bin.

PP: Welche Dinge zum Beispiel?

Richard: Als ich bei Ultima IV an den Dungeons arbeitete, schrieb mir die damalige Technologie vor, die Räume darin aus 11 mal 11 Kacheln große Kampfarenen zu gestalten. Jede dieser Kacheln kann entweder ein Stück Boden, auf dem man laufen kann, eine Art Wand, die irgendwie aussehen kann, ein Monster oder ein Schatz sein. Das war wirklich alles, was man in einem solchen Raum unterbringen konnte. Für das Spiel mußte ich 256 dieser Räume erschaffen. Nach einer Weile gehen einem natürlich die "raumgestalterischen" Ideen aus. Ein Dungeon gestaltete ich also wie eine Höhle mit Monstern, darin befand sich ein Gefängnis mit Zellen und den Räumen für die Wachen. Ein Dungeon war der Turm des Zauberers. Nun, für dieses Dungeon kam mir eine Idee, die ich für sehr clever hielt. In die Ecken des Raumes stellte ich Käfige mit Kindern darin. In die Mitte des Raumes positionierte ich einen Schalter, der die Käfige öffnete. Wie ich schon zuvor erwähnte, ließ das Programm eben nur Böden, Wände, Schätze und Monster zu.

PP: Die Kinder waren also Monster....

Richard: Sie sahen aber wie Kinder aus. das war in Ultima IV, dem Spiel, in dem du der Avatar sein sollst. Ich wußte also genau, wenn der Spieler in diesen Raum gelangen und die Käfige öffnen würde, daß er dann in einen inneren Konflikt geraten würde. "Das sind doch Kinder! Was soll ich tun? Ich kann doch keine Kinder töten!". Diese Kinder umringten den Avatar, so daß es nicht so einfach möglich war, den Raum zu verlassen. Es sah also so aus, als wäre der einzige Weg, an diesen Kindern vorbeizukommen, sich einen Pfad durch sie durch zu hacken. Ich wußte, daß das Spiel das nicht "bemerken" würde. Aber ich wußte auch, daß der Spieler sich Sorgen machen würde, ob er dafür bestraft wird. Ich war stolz auf dieses Dilemma, daß ich im Spieler entfachen wollte und schickte meine Idee an die Jungs von der Quality Assurance. Mein Bruder besuchte mich einige Tage später und er hielt ein zweiseitiges Schreiben in der Hand. Dies war die Kündigung eines QA-Mitarbeiters, der nicht länger



RICHARD



Mr. Garriott oder Lord British, wie er liebevoll von seiner Fanschar genannt wird, gründete Origin und ist der kreative Geist hinter der erfolgreichsten Rollenspiel-Serie der Welt, Ultima.

Oben:
Eine Skizze für ein Baumdorf in Ultima IX
Links:
Ein weiterer Screenshot direkt aus der vorläufigen Pre-Alpha-Version von Ultima IX



für eine Firma arbeiten wollte, die sich so klar für den Mißbrauch von Kindern aussprach! Mein Bruder sagte, "Richard! Wie konntest Du das nur in das Spiel einbauen?" Ich sagte, "Du hast das mißverstanden. Es sollte nur ein moralisches Dilemma hervorrufen. Punkt A, es ist nicht nötig für das Spiel, diese Kinder zu töten und wenn Du das nicht tun willst, gibt es eine Reihe von Möglichkeiten drumherum zu kommen. Du kannst die Kinder einschläfern. Du kannst sie verzaubern und damit dazu bringen, daß sie weglaufen. Du kannst Deine Waffe niederlegen und sie mit Deinen Händen schlagen, bis ihre Lebensenergie so kritisch wird, daß sie ebenfalls davonlaufen." Ich offerierte ihm noch etliche weitere Möglichkeiten. Es entstand eine wirklich hitzige Debatte. Die ganze Company, sogar meine Eltern wurden darin verstrickt. Meine Eltern hatten sich noch nie zuvor darum gekümmert, was in meinen Spielen drin ist. Sie kamen zu mir und rieten mir, diesen Part aus dem Spiel zu nehmen. Ich weigerte mich, das Spiel erschien mit der Szene und keiner bemerkte sie.

PP: Der Grund dieser Debatte, die Origin monatelang beschäftigte, wurde überhaupt nicht registriert?

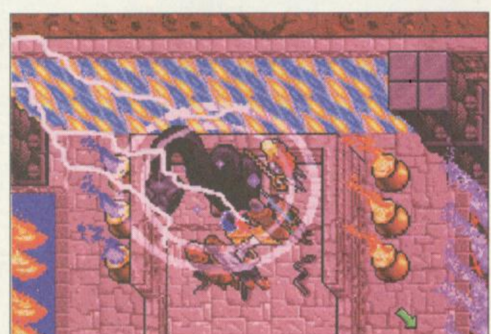
Richard: Genau. Seitdem baue ich diesen Konflikt mit den Kindern in jedes Ultima von neuem ein und zwar jedesmal in leicht abgewandelter Form. Im Ultima danach stellte ich zwei Käfige nebeneinander auf, ein Monster im einen, ein Kind im anderen Käfig. Man betätigt in diesem Raum einen Schalter, von dem man fest glaubt, daß er die Käfige öffnen wird, da er das in jedem vorhergehenden Raum so getan hat. In Wirklichkeit öffnet der Schalter eine Verbindungstüre zwischen den beiden Käfigen. Du ahnst es schon. In jedem Spiel werden jetzt Kinder irgendwie mit eingebaut und zwar nur, weil man hierzulande so viel Aufhebens darum gemacht hat. Das finde ich sehr sinnlos.

PP: Du hast also beschloßen, die Kinder dafür für immer zu foltern?

Richard: Genau. Ein anderer Punkt den wir immer einbauen, ist, daß wir Electronic Arts

"Meine Eltern kamen zu mir und rieten mir, diesen Part aus dem Spiel zu nehmen."





Ultima VII: Die grafische Revolution



Ultima IX: Erste Eindrücke und Ansichten

necken. Das fing in Ultima VII an. Die Manifeste des Bösen, die der Guardian in die Welt bringt, sind die Sphäre, der Würfel und der Tetraheder, also die Symbole von Electronic Arts. Pirt Snikwah, wohinter sich Trip Hawkins falschrum geschrieben verbirgt, ist ein böser Pirat, der von seiner Crew gestürzt und schließlich getötet wurde. In späteren Ultimas hat er ein Grab und taucht auch wieder in Konversationen auf. Das macht jede Menge Spaß, wir haben damit schon begonnen, bevor wir zu Electronic Arts gehörten.

PP: Als Pagan herauskam, sagten die Ultima-Puristen, "Oh, mein Gott, Richard. Was hast Du nur getan?" Du hast Dich quasi in der Zeitschrift "Computer Gaming World" mit den Worten "Es tut mir leid. Vertraut mir. Ich werde mich um Ultima IX kümmern. Wir werden die Dinge wieder so verändern, daß Ihr das Spiel vor Euch haben werdet, das Ihr Euch alle wünscht."

Richard: Stimmt. (lange Pause) Auf jedes Feature, daß ich jemals in Ultima geändert habe, bekam ich immer die unterschiedlichsten Reaktionen. Einige liebten diese Veränderungen, andere haßten sie. Es ist nicht so, daß diese Kritikpunkte mich nicht kümmern, aber mich interessiert nicht so sehr das "spezifische" Problem, das sie mit meinem Spiel haben, sondern vielmehr, *warum* sie zu dieser Aussage veranlaßt wurden. In Ultima VIII haßten sie z. B. die Jump`n`Run-Elemente. Ich stellte nun folgende Überlegungen an: Hassen sie generell Arcade-Spiele und somit Jump`n`Run-Elemente oder waren diese nur schlecht in das Spiel eingebaut oder war es eine Mischung aus beiden Aspekten? Man muß sich also nicht nur wegen der eigentlichen Aussage, die sie getroffen haben, Gedanken machen, sondern auch zwischen den Zeilen lesen, um zu sehen, *warum* sie zu diesen Aussagen gekommen sind. Die Ultimas vor Ultima VIII waren so groß und so lang und hatten eine so gewaltige Vorgeschichte, daß es für neue Spieler fast unmöglich war, einzusteigen. Ich bekam es sozusagen mit der Wizardry-Problematik zu tun.

Ultima VIII sollte ein Experiment in die andere Richtung sein. Es sollte absichtlich kürzer, leichter und visuell interessanter werden. Wir wollten auch neue Spieler ansprechen, es war uns allerdings von vornherein klar, daß wir damit riskieren würden, einen Teil der alten Spieler zu vergraulen.

PP: Was glaubst Du, war also wirklich das Problem von Ultima VIII?

Richard: Nun, es gab einige Probleme, als wir Ultima VIII veröffentlichten. Einige der Schlüsselfeatures waren "unausgegoren". Nennen wir es einmal so. Zum Zeitpunkt der Veröffentlichung war das Produkt holpriger, als wir es voraussehen konnten. Hätten wir diese Probleme ausreichend realisiert, wäre es nicht zur Veröffentlichung gekommen. Ultima VIII sollte eine Zwischenstufe für das werden, was wir mit Ultima IX planten und immer noch planen. Eine Veränderung und Verbesserung vieler der alten Features. Wenn ich Features sage, dann meine ich eine High-End-Präsentation, wie sie Ultima VIII hatte, allerdings kombiniert mit einem



Ultima VIII: Noch ein Rollenspiel?



Ultima VIII: Grafisch wegweisend

Inhalt, der dieses Ultima zu einem Klassiker machen wird.

PP: Features welcher Art?

Richard: Bevor ich über Ultima IX rede, laß'mich kurz die Idee erklären, die hinter der Ultima VII, VIII und IX-Trilogie steckt. Es ist meine erste im Voraus geplante Trilogie, im Gegensatz zu den Teilen IV, V und VI, die erst im Nachhinein gut zueinander paßten. Mein Gedanke war, "Warte mal. Die Serie wird noch eine Weile laufen. So lange ich noch Interesse dafür habe und die Leute diese Spiele kaufen, so lange wird diese Serie fortgesetzt. Warum also nicht eine weitere Trilogie planen?" Diese neuere Trilogie setzt sich mit dem Guardian auseinander. Ich erschuf diesen Charakter für genau drei Folgen, das Konzept war von vornherein klar. Ultima VII war die Schwarze Pforte, die schwarze Verpackung, Ultima VIII, Pagan, war die rote Verpackung, und Ultima IX wird den Untertitel "Ascension" tragen und in einer blauen Schachtel verpackt werden. Ein Himmel, Wolken, sehr luftig das Ganze. Es wird wieder einen sehr starken ethischen Unterton geben, wie in den Ultimas IV und V, allerdings immer noch in einer sehr düsteren Story, ganz wie sie für ein Spiel der zweiten Trilogie angemessen ist. Die Interaktion mit der Außenwelt wird sehr detailliert sein.



PP: Wie ist das zu verstehen? Durch NPCs oder.....

Richard: Ich will Ultima VII schlagen. Ultima VII besaß in meinen Augen die ausgefeilteste Interaktion mit der Welt. Du konntest Getreide ernten, den Weizen trennen, den Weizen zu Mehl verarbeiten, das Mehl mit Wasser zu Teig anrühren, den Teig im Ofen zu Brot backen und schließlich das Brot essen oder verkaufen. Genau dieser Detaillevel soll sich nun durch die gesamte Welt ziehen. Außerdem soll die grafische Darstellung noch über die von Ultima VIII hinausgehen. Auf keinen Fall werden wir nochmal Hüpf-Elemente einbauen, was uns wohl bei Ultima VIII am meisten krumm genommen wurde. Das optische Erscheinungsbild soll sehr flüssig werden und eine direkte Antwort auf die Aktionen des Spielers bieten. Die Animation des Charakters, der Monster und der NPCs wird sehr detailliert ausfallen. Die ganze Welt wird extrem detailliert. Von Anfang an hatten die Ultimas Probleme damit, die Außenwelt in bestimmten Aspekten darzustellen. Dadurch, daß der Kamerawinkel immer orthagonal um 45 Grad nach Norden gerichtet war, konnte man beispielsweise die Rückseite von Wänden und Mauern nicht einsehen. Da die Welten aber immer dreidimensionaler wurden, vergrößerte sich dieses Problem immer mehr. Eine Bombe konnte explodieren und einen wichtigen Gegenstand theoretisch hinter eine Mauer verfrachten. Um das zu verhindern, mußten wir einen unglaublich komlexen Code schreiben. Und sogar dann passierte es noch ab und an. In Ultima IX wird es eine völlig neue Art der Präsentation geben, die eine Menge der alten Probleme gelöst hat. Ein anderes großes Problem der ersten Ultimas hatte mit Maßstäben zu tun. Es gab einen für die Städte, einen für die Außenwelt und einen nochmal anderen für die 3D-Dungeons. Das bedeutete für uns, daß wir *jeden* einzelnen Code in drei Versio-



Alte wissenschaftliche Geräte sind Richards ganz besondere Leidenschaft



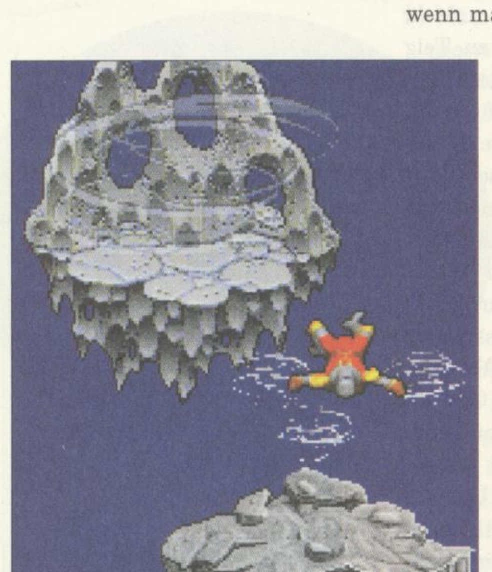
nen anfertigen mußten. Wir mußten das Spiel also mehrere Male buchstäblich von neuem programmieren, um diesen verschiedenen Perspektiven gerecht zu werden. In den jüngeren Ultimas sind wir dazu übergegangen, alles in einem Maßstab anzufertigen. Die ganze Welt wird mit dem Maßstab der Städte dargestellt, was zwar irgendwie ganz witzig ist, aber zur Folge hatte, daß der Spieler manchmal die gesamte riesige Welt durchwandern mußte, um von einem Punkt zum anderen zu kommen. Alles war wie eine überdimensionale, detaillierte Tapete. Jetzt haben wir ein neues Schema, das eine hervorragende Möglichkeit bietet, die Welt zu präsentieren und alle diese Probleme, die wir in der Vergangenheit hatten, zu lösen.

PP: Und das wäre?

Richard: Im Moment ist das Spiel wieder eine große Tapete, kann aber mit mehreren Maßstäben gleichzeitig umgehen. Für Unterhaltungen kann die Kamera ganz nah heranfahren; sie kann etwas zurückgehen, wenn man etwa durch eine Stadt läuft und noch mehr herauszoomen, wenn man mit dem Schiff reist oder mit dem Pferd unterwegs ist, oder wenn man sich schnell über die gesamte Karte bewgen will.

PP: Wird auch Ultima IX die gewohnte Perspektive bieten?

Richard: Es wird immer noch eine Perspektive von schräg oben sein, obwohl wir mit dem Gedanken spielen, ab und zu in eine First-Person-Perspektive umzublenden. Das muß zwar nicht unbedingt sein, aber wir hätten theoretisch die Möglichkeit dazu. Damit werden wir uns im Frühling beschäftigen. Die Kamera kann sich jetzt frei bewegen und drehen, das alte Problem mit den Mauern und Wänden gehört also auch der Vergangenheit an. Wir glauben fest daran, daß diese neue Art der Präsentation den Spielern ein interessanteres, kompletteres und holografischeres Gesamtbild der darzustellenden Welt vermitteln wird.



Schwindelanfall: Die Jump'n'Run-Elemente brachten Ultima VIII ins Schwanken

"Man muß seiner Zeit immer einen kleinen Schritt voraus sein."

PP: Hört sich fast so an, als würdest du deine Produkte zu Marktforschungszwecken veröffentlichen.

Richard: Das stimmt genau. Sie sind komplett experimentell.

PP: Laß' uns mal das versuchen. Könnte gut ankommen.

Richard: Genau so ist es. Es ist schon lustig mitanzusehen, wie sehr wir uns an gewisse Standards gewöhnen. Die Inhalte eines Spiels werden immer wichtiger. Wenn Du fünf oder mehr Jahre zurückgehst, stellst Du fest, daß sich Spiele eher wegen neuer Technologien verkauft haben. Wer die neuesten Features bieten konnte, hatte einen Verkaufsschlager in den Regalen, das Gameplay an sich war nicht so wichtig. Wenn du dir heute interaktive Movies wie zum Beispiel Wing Commander anschaust, erkenst du, wo es in Zukunft lang gehen wird. Bald schon wird es nicht mehr heißen, "wer hat die neuesten Features, wessen Spiel sieht am besten aus", denn die Ideen für neue Features gehen so langsam aus. Flugsimulatoren werden beispielsweise schon bald fotorealistisch sein, besser kann man es dann nicht mehr machen, das ist das Ende der Fahnenstange. Danach wird nur noch der Inhalt eines Spiels wichtig sein. Wer erzählt die packendere Geschichte? Ich persönlich finde das gut, denn wenn wir da angelangt sind, beginnen Spiele eine Kunstform zu werden. Obwohl diese Entwicklung im Kommen ist, ist sie ebennoch nicht ganz da. Noch befinden wir uns in der Technologie-Ära. Origin wird zum Beispiel immer wieder kritisiert, weil wir Spiele erschaffen, die nun mal einen High-End-Computer verlangen, damit man sie vernünftig spielen kann. Das stimmt zwar, aber wovon reden die Leute denn? Was wird bemerkt? Liest du jemals einen Spieletest, in dem es heißt, "Wow, das ist das bestaussehendste Spiel, das ich jemals gesehen habe und es läuft sogar noch auf einem 386er?" Nein, so etwas wirst du nie lesen. Du liest entweder, "Das ist das bestaussehendste Spiel", oder gar nichts. Um wirklich bemerkenswerte Spiele zu machen, muß man seiner Zeit immer einen kleinen Schritt voraus sein.

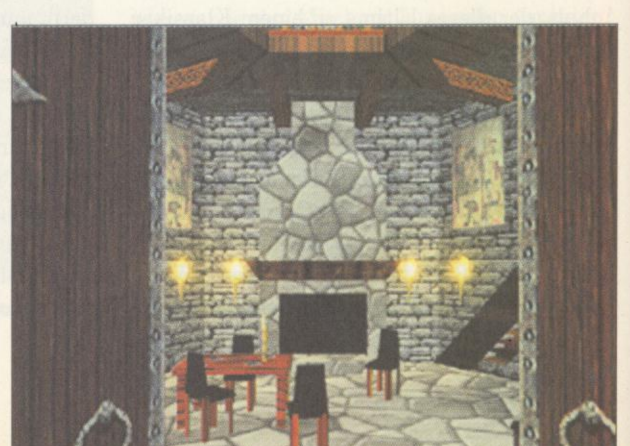
PP: Man kann schließlich heutzutage keinen Hit mehr mit CGA-Grafik programmieren.

Richard: Stimmt. Unser Prinzip ist, daß wenn wir schon Kritik einstecken müssen, daß sie sich möglichst nur auf die zu hohen Ansprüche konzentriert. Natürlich gelingt uns das nicht immer.

PP: Jeder Designer und alle Ultima-Fans beneiden dich, Richard. Welche Designer bewunderst du?

Richard: Oh, Mann. Danke erst einmal für das Kompliment. Ich bin mir nicht sicher, ob das stimmt, aber wenn es so ist, dann ehrt es mich.

Rechts: Ein Blick auf die feudale Schloßeinrichtung in Ultima IX





Ultima Underworld II: Fortsetzung geplant

Nun, ich hasse es fast zuzugeben, daß Chris Roberts jemand ist, den ich sehr bewundere. Er ist ein wahrer Visionär. Er hat eine sehr klare Vorstellung davon, was er will und er hört nicht eher auf, bis er es erreicht hat. Außerhalb von Origin...hmm...ich würde sagen Sid Meier, ich denke, daß er ein wahrer Künstler ist. Obwohl er bei seinen Spielen keineswegs auf einen High-End-Look Wert legt, wie wir bei Origin das tun, kreiert er seine Produkte äußerst sorgfältig. Wenn ich ganz weit zurückgehe, dann ist es Bill Budges, mein erster Mentor. Bill Budges' Space Album, Bill Budges 3D-Pack, diese Dinge bewunderte ich sehr. Meiner Meinung nach war er der erste große Autor. Der erste Mann, der sich in dieser Branche einen Namen machte. Die Leute wußten, wer er ist. Er war der erste bekannte Autor und es gibt ihn immer noch. Eines seiner letzten Spiele war Bill Budge's Pinball Construction Set. Ich weiß nicht, was er jetzt macht. Es gibt noch eine Reihe anderer Spiele, die mich sehr beeindruckt haben, aber ich muß zugeben, daß ich noch nicht einmal weiß, wer sie geschrieben hat. Ich selbst spiele nur alle Jahre mal ein Spiel. In diesem Jahr habe ich zwei gespielt, was für mich sehr viel ist. Ganz früher war mein Lieblingsspiel Star Raiders auf dem Atari. Nach Star Raiders kam sehr lange nichts, dann war es Dungeon Master. Ich liebte die Amiga-Version. Dann kam lange wieder nichts, ich spielte zwar Tetris und Lemmings, allerdings nicht sehr exzessiv. Dann wieder eine lange Pause, bis ich Myst in die Finger bekam. Dies war das erste Spiel, außer den Origin-Spielen, das ich durchgespielt habe. Jetzt spiele ich gerade Command & Conquer. Ich bin total süchtig und die Leute in der Firma befürchten schon, daß ich nichts gebacken bekomme, weil ich immer nur Command & Conquer spiele. Hmm, wenn wir mit dem Interview fertig sind, spiele ich weiter. Nein, ich mache nur Spaß (lacht). Vielleicht mache ich auch keinen Spaß. Sehr ungewöhnlich für mich, da Command & Conquer normalerweise überhaupt nicht meine Art Spiel wäre. Aber es fasziniert mich einfach. Westwood hat da wirklich großartige Arbeit geleistet.

PP: Wie sehen Deine Pläne in Richtung Ultima Underworld aus, nun, da Looking Glass bei Virgin unter Vertrag sind?

Richard: Interessant, daß Du das fragst, denn gerade dieser Tage stellt Warren Spector, der Produzent der Underworld-Serie, im Hause Origin ein Team zusammen, das sich mit dem Thema auseinandersetzen soll. Underwold III ist zwar noch nicht offiziell geplant, aber das Team wird bereits zusammengestellt.

PP: Und Crusader II?

Richard: Ist auch schon in Arbeit. Zuerst wird es eine Mission Disk geben, bevor der zweite Teil erscheint. Unser Team hat jetzt endlich gelernt, die richtigen Abstände zwischen Entwicklung, Produktion und Verkauf einzuhalten. Wenn ich ganz ehrlich bin, war das wohl ein Hauptgrund dafür, daß Ultima VIII solche Probleme hatte. Wir mußten es möglichst schnell herausbringen, aus rein finanziellen Gründen. Ich hasse es, so etwas zugeben zu müssen, aber es ist die traurige Wahrheit. Im Falle Pacific Strike verhielt es sich sehr ähnlich. Über diesen beiden Spielen hätte noch gebrütet werden müssen, obwohl sie wenigstens komplett debugt waren. Wir sahen ein, daß es so nicht weitergehen kann. Die kreative Seite litt erheblich. Und das stört mich am meisten, denn Kreativität ist unsere Stärke, nur dafür sind wir hier. Crusader war das erste Spiel der neuen Origin-Philosophie. Obwohl das Spiel bereits drei Monate früher hätte auf den Markt kommen sollen, überarbeiteten wir es noch einmal. Wir erkannten das Potential, das in dem Spiel steckt, realisierten aber, daß es eigentlich noch nicht ganz fertig war. Entgegen aller finanziellen Vorteile entschieden wir uns dafür, es schließlich so lange zurückzuhalten, bis wir restlos zufrieden damit waren. Diesen alten Fehler werden wir nie wieder machen. Wir haben dazugelernt. Die Qualität muß immer Vorrang haben, noch vor dem Finanziellen.

PP: Wann wird dann wohl Ultima IX erscheinen?

Richard: Im Frühling 1997, nicht früher. Diesmal soll es perfekt werden. *Brenda Garno/fh*



Die Endsequenz von Ultima VIII, "Pagan"

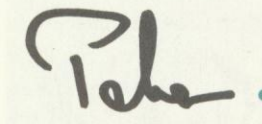


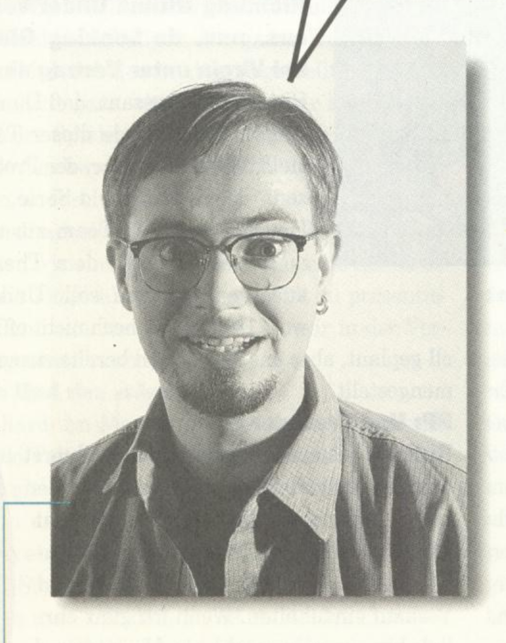
Diesen Wasserfall werdet Ihr in Ultima IX begutachten können

POWER POST

Last, aber nicht least. Auch die Leserbriefe sind umgezogen: Ans Ende unserer geliebten Power Play. Aber keine Sorge, sonst ändert sich natürlich nix...

Euer kleiner Spediteur





MagnaMedia Verlag
Redaktion Power Play
Kennwort: Power-Post
Postfach 1304
85531 Haar bei München

Turrican-Trauma

Als ich die Power Play 1/96 aufschlug, dachte ich, mich trifft der Schlag. Da gebt Ihr "Turrican 2", einem der berühmtesten Spiele Deutschlands, nur 65%. Ich warte seit drei Jahren auf dieses Spiel für den PC und kaufte es mir schon am Erscheinungstag! Ich kann mich Eurer Meinung, "Turrican" hätte eine ungenaue Steuerung, beim besten Willen nicht anschließen. Außerdem hat noch niemand bisher ein so eindrucksvolles Paralax-Scrolling am PC gesehen. Die Musik ist erstklassig und beim Spielen kommt die alte Amiga-, Atari- und C64-Atmosphäre auf. Auf einer anderen Seite wird im selben Heft "Rayman" getestet und viel höher bewertet. Mir gefiel Rayman nicht mal auf der Play Station so gut wie "Turrican 2" am PC!
Das Einzige, was es an Turrican zu bemängeln gäbe, ist, daß es durch Eure Mithilfe höchstwahrscheinlich keine Fortsetzung geben wird. Ich dachte, in Eurer Redaktion sitzen Computerveteranen der ersten Stunde, die jedoch wären vor Begeisterung aus dem Sessel gefallen, wenn sie den Namen Turrican nur gehört hätten.
Diese Bewertung ist einfach unberechtigt, ich frage mich, ob der berühmteste deutsche Computerheld diesen Abgang verdient hat und ich glaube, ich spreche hier für alle Computerveteranen! Ich hätte Turrican an Eurer Stelle wenigstens dieselbe Wertung gegeben wie damals der Amiga Version, wenn nicht noch mehr, weil die Grafik noch ein bißchen besser ist. Dieser Meinung schließen sich viele meiner Freunde an.
Ich würde mich über eine Stellungnahme freuen. *Sven Jungnickel, Vaterstetten.*

Nichts für ungut, aber: 65% ist gar keine so schlechte Wertung, damit ist "Turrican 2" immer noch Lichtjahre von der "Vorsicht Schrott!"-Zone entfernt. Ohne jetzt noch einmal Michaels Argumente aus dem Meinungskasten zu wiederholen: Du schreibst selbst, daß Du schon seit guten drei Jahren auf das Spiel wartest – meinst Du wirklich nicht, daß nach dieser für Computerverhältnisse langen Zeit wesentlich mehr als "nur" eine Umsetzung der alten Atari-, Amiga- etc. Version hätte geboten werden müssen? Wenn "Turrican 2" Dir und anderen Computerveteranen gefällt, sollte die Wertung doch weiter kein Problem sein, oder? Michael hat in seinem Meinungskasten diesen Nostalgiefaktor jedenfalls klar hervorgehoben.

Unsportliche Heftklammern

Erstmal muß ich sagen, daß Euer Outfit wirklich gelungen ist! Aber leider macht eine tolle Aufmachung keine perfekte Zeitschrift. Es gibt da einige Dinge, die wirklich verbessert werden müssen. Fangen wir mit dem dringlichsten an: Es ist mir zwar ein Rätsel, aber nach dreimaligem durchblättern der Power Play 01/96 zeigt diese erste Auflösungserscheinungen. Wenn man dann nicht sofort eine Tesa-Rolle verwendet, zerfällt das Heft in all seine Bestandteile.
Carsten Käfer, Düsseldorf

Das Problem hatten viele Leser, und auch unsere eigenen Redaktionshefte haben sich mittlerweile in Ihre Einzelteile zerlegt. Da waren die armen Heftklammern dem massiven Ansturm von Seiten in der Weihnachts-Ausgabe nicht gewachsen: Tut uns wirklich leid! Unsere Heftklammern-Abteilung ist im Fitneßstudio und versucht, sich für kommende Kraftakte zu stärken, sprich: Soll nicht wieder vorkommen!

Gewichtige Frage, die zweite

Wie alle, die mit Computern Umgang pflegen (mich eingeschlossen), scheint die Power Play-Redaktion das Nachdenken und -lesen zu verabscheuen. Es wird lieber experimentiert. Da Christians Frage (Power Play 02/96, S. 128), ob denn Disketten schwerer würden, wenn man sie beschreibt, sicherlich nicht so albern wie Eure Antwort gemeint war, sei hier nun eine wissenschaftlichere Erklärung nachgereicht:
Da beim Schreiben von Daten auf eine Diskette diese in einen geordneten magnetischen Zustand gebracht wird, wird sie im physikalischen Sinne kühler. "Kühler" aber bedeutet weniger Energie und das heißt, daß bei Berücksichtigung von Einsteins Relativitätstheorie, nach der Masse gleich Energie ist (E=mc2), die beschriebene Diskette – man höre und staune – LEICHTER wird! *Arne Vater, Niedenstein*

Ich muß mich mal zu Wort melden, zu dem Leserbrief "Gewichtige Frage" in der Ausgabe 2/96.
Ihr werdet lachen, aber die Frage, ob Disketten beim Beschreiben schwerer werden, ist gar nicht so abwegig, wie sie auf den ersten Blick erscheint: Die magnetische Schicht auf der Diskette ist beim Kauf völlig ungeordnet (vorausgesetzt, man kauft unformatierte Disketten). Durch das erste Formatieren werden die magnetischen Partikel geordnet. Dazu ist laut Entropie-Gesetz Energie notwendig, die quasi "in der Ordnung" gespeichert wird. Energie wiederum ist laut E=mc2 gleichzusetzen mit Masse: die Diskette müßte schwerer werden. Das sollte jetzt kein Witz sein, die ganze Sache wurde vor ein paar Monaten mal in der Wissen.ger (oder Ccc.ger, weiß ich nicht mehr so genau) im FidoNet diskutiert. Es kam zwar zu keinem konkreten Ergebnis, aber zumindest vom Standpunkt der theoretischen Physik aus betrachtet könnte es sein, daß die Diskette tatsächlich SCHWERER wird. *Horst Laschinsky, eMail*

Obwohl die Frage des Gewichtes von Disketten nicht unbedingt einer der Schwerpunkte der Power Play ist, haben wir zu diesem Thema erstaunlich viele Zuschriften bekommen, deswegen sollen stellvertretend für alle anderen diese beiden stehen.– auch die restlichen Briefe teilen sich bei grundsätzlich ähnlicher Argumentation in zwei fast gleich große Lager. Immerhin war es für mich recht überraschend, welche Bedeutung diese Frage zu haben scheint. Dennoch glaube ich nicht, das die Leserbriefseiten unserer Power Play das richtige Podium sind, Einsteins Relativitätstheorie, die allgemeine Quantenphysik oder andere physiklische Grundsatzprobleme neu zu diskutieren. So denke ich, daß wir das Thema damit beenden können. Falls jemand dem Problem aber trotzdem weiter nachgehen möchte oder gar revolutionierende Erkenntnisse gewinnt – laßt es uns wissen.

Man spricht nicht nur deutsch!

Seit die Softwareproduzenten dazu übergehen, für den deutschen Markt nur noch vollständig übersetzte Versionen ihrer Programme anzubieten, gibt es ein Problem: Man bekommt keine englisch-/französischsprachigen Spiele mehr! Für die Kiddies mag das egal sein, aber ich bin keineswegs der einzige, der Programme in der Originalsprache irgendwelchen Übersetzungen vorzieht. Zum einen lassen sich manche Gags kaum übersetzen, zum anderen kommt man eher an irgendwelche Bugfixes und drittens verkümmern die Fremdsprachenkenntnisse nicht so schnell. Ein weiterer Punkt ist (nur für mich?) die Unart, inhaltliche Veränderungen an den Programmen vorzunehmen. Es kommt schließlich auch niemand auf die Idee, in Filmen und Romanen sämtliche Gewaltszenen mit Androiden neu zu filmen o.ä.! Aus den genannten Gründen suche ich die Adressen von in- und ausländischen Bezugsquellen, welche die Originale auch nach Erscheinen einer deutschen Fassung noch anbieten. *Karsten Keese, Lauenau*

Die Redaktion der Power Play stimmt Dir voll und ganz zu: Auch wir spielen fast alles lieber im Original. Allerdings haben wir auch für die Spieleproduzenten Verständnis, denn die können indizierte Software praktisch nicht mehr verkaufen – und irgendwie müssen die Mitarbeiter der betroffenen Firmen ja auch Ihre Frühstücksbrötchen bezahlen.
Um trotzdem an Originalsoftware zu kommen, gibt es zwei Möglichkeiten: Wenn Du Zugang zu einem weltweiten Online-Dienst (z.B. CompuServe) hast und außerdem glücklicher Besitzer einer Kreditkarte bist, kannst Du Dir die aktuellen Spiele bei einem der zahlreich im System vertretenen amerikanischen Versandhäuser bestellen. Meist hast Du die Spiele schon 4-5 Tage nach Bestellung. Kosten: Auch wenn Du privat Spiele nach Deutschland importierst, mußt Du Zoll bezahlen – so um die 50 Mark pro Bestellung. Vor allem wegen der momentan günstigen Wechselkurse sind die Spiele selbst aber meist ca. 20-40 Mark billiger. Insgesamt kommst Du also etwas teurer weg als bei Deinem Softwarehändler um die Ecke.
Wenn Du weder Zugang zu einem weltweiten Online-Dienst noch eine Kreditkarte hast und auch niemanden kennen solltest, der Dir mit beidem weiterhelfen kann, wird es etwas schwieriger. Vermutlich einzige Möglichkeit: Schau Dir doch die verschiedenen Anzeigen in der Power Play etwas genauer an. Normalerweise annonciert mindestens ein Versandhändler, der auch amerikanische Originalsoftware anbietet: Ruf einfach mal an und frage nach.

Bild vom Endgegner

Als Abonnent der Power Play habe ich nur eine kleine Bitte: Bitte, bitte, zeigt in Euren Tests doch nicht immer Bilder vom Endgegner. Ich wurde schon mehrere Male enttäuscht, z.B. sah ich die Endgegnerin von Crusader: No Remorse, Bilder von Aliens aus The Dig oder Bilder aus Endsequenzen von Warcraft 2. Ich kann mir vorstellen, daß ihr mächtig stolz seid, solch schwere Spiele durchgespielt zu haben, aber laßt mir doch auch die Freude. *Eike Benn, eMail*

Ich muß gestehen: Dein Brief hat mich etwas überrascht. Du hast recht, wir zeigen öfter Bilder aus den Endszenen der Spiele, und nach Deiner Erklärung kann ich auch sehr gut nachvollziehen, daß Dich das stört.
Warum zeigen wir auch Bilder aus den Endsequenzen? Zum einen, weil wir (gerade bei wichtigen Spielen mit vielen Bildern) Screenshots vom ganzen Spiel zeigen wollen. Nicht nur den Anfang, sondern nach Möglichkeit vom ganzen Spiel. Die Bilder sehen sich sonst zu ähnlich.
Außerdem finde ich es persönlich immer wieder interessant, nach einiger Zeit erneut in den alten Heften zu blättern: Dann wecken gerade die Bilder aus den Endsequenzen schöne Erinnerungen an gute, alte Zocker-Zeiten.
Wie denken denn andere darüber? Findet Ihr auch, daß wir zum Beispiel aus dem letzten Drittel keine Bilder mehr zeigen sollen? Oder wollt Ihr auch den Endgegner sehen?

Online-Sonderheft

Zufällig habe ich am Zeitungstand Euer Sonderheft "Online – Die Welt am Draht" entdeckt und gekauft. Jetzt, nachdem ich es ausgelesen habe, muß ich Euch zu Eurem Entschluß, das Thema aufzugreifen, gratulieren.
Das Heft ist kompetent und informativ aufgemacht und gibt dem interessierten Leser einen guten Einblick in die Online-Szene. Ich kann das bestätigen, weil ich vorher auch keine Ahnung von Mailboxen und ähnlichen Dingen hatte und mir nach der Lektüre des Heftes nun wenigstens ungefähr vorstellen kann, worum es bei der ganzen "Internet"- und "CompuServe"-Sache überhaupt geht.
Nicht so toll fand ich, daß "CompuServe" äußerst ausführlich, "Internet" und "Btx" dagegen nur recht knapp behandelt wurden. Dafür hat mir ausgesprochen gut gefallen, daß Ihr auch über den Tellerrand blickt und nicht nur über die Technik berichtet, sondern auch "Zwischenmenschliches" und die Kosten nicht vergeßt.

Harald Hampel, Pfarrkirchen.

Erstmal natürlich vielen Dank für die Blumen! Der unverhältnismäßig lange CompuServe-Artikel ist uns auch schon aufgefallen: Du hast Recht, Internet und BTX (bzw. T-Online) kommen im Vergleich tatsächlich etwas zu kurz weg. Das war anders geplant, nur hat den Verfasser des betreffenden Artikels sowohl die Begeisterung als auch die Arbeitswut gepackt – was selten genug vorkommt, also haben wir den Artikel in seiner vollen Schönheit abgedruckt. Wir schließen uns aber Deiner Meinung an, daß CompuServe nicht wichtiger ist als das Internet oder T-Online. In kommenden Ausgaben der Power Play werden wir uns auf den Online-Seiten noch ausführlich den Themen Internet, T-Online, AOL usw. im Zusammenhang mit Computerspielen widmen, so daß langfristig keiner der wichtigen Datendienste zu kurz kommen sollte.

Der Online-Leserbrief

Ab sofort könnt Ihr uns auch per E-Mail Leserbriefe schicken! Dazu schreiben CompuServe–Teilnehmer an die Adresse

75162,405

Die Mitglieder anderer Online-Dienste, zum Beispiel dem Internet, BTX/Datex-J beziehungsweise T-Online, schicken Ihre Post an

75162.405@Compuserve.Com

Wichtig: Aus CompuServe heraus müssen die Zahlen durch ein Komma, bei allen anderen Diensten durch einen Punkt getrennt werden! Weil diese E-Mail-Adresse momentan nur für Leserbriefe vorgesehen ist, schreibt doch bitte in die "Betreff"-Zeile das Wort

Leserbrief.

Alle anderen Online-Aktivitäten funktionieren natürlich weiterhin so, wie Ihr es unter Power-Play-Online nachlesen könnt.

Grafikkarte in den Wertungskasten?

Eine Anmerkung zu den Wertungskästen: Die Angabe über die erforderliche Mindestleistung der CPU sollte durch einen Querverweis auf die Grafikkarte ergänzt werden. Darauf gekommen bin ich durch eigene Erfahrung: Mein Händler empfahl mir einen Grafikkartenwechsel. Meine alte Trident flog raus, eine Cheetah mit einem Cirrus Logic-Chipsatz und VESA-Onboard für läppische 149 Mark wurde eingebaut.
Ihr könnt mir glauben – ich erkannte meinen Rechner nicht wieder! Falcon oder Nighthawk, auch Harpoon oder Tornado machten einen solchen Satz nach vorne!

Mark Mundschenk, Grosshansdorf

Auch wir haben bereits diskutiert, ob zusätzlich zu den anderen Angaben auch der Grafikkartentyp im Wertungskasten angegeben werden soll. Wir haben uns dagegen entschieden, weil sich unterschiedliche Grafikkarten weniger stark auf die Gesamtleistung des Rechners auswirken, als meist angenommen: Ab einer gewissen Preisklasse macht sich ein Wechsel kaum noch bemerkbar. Eine Trident-Karte ist da die große Ausnahme, die ist als große Systembreme wirklich berühmt und berüchtigt – wer beim booten noch einen Trident-Vermerk sieht, sollte sich mit dem Austausch beeilen. Anders sieht es mit ISA- und LocalBus/PCI-Karten aus: Zwischen beiden System herrschen große Unterschiede, aber wer einen Pentium-PC hat, wird dort fast immer auch die passende Karte finden.

Du vs. Sie

Eines frage ich mich doch: Wieso duzt Ihr Eure Leser eigentlich? Viele der anderen Zeitschriften haben schon vor längerer Zeit auf das Sie umgestellt (oder gleich damit angefangen). Auch wenn es für mich als Leser an den Aussagen der Spieletests nichts ändert, wirkt das auf mich zumindest oberflächlich doch etwas seriöser. Gerade jetzt, da der gesamte Computer-Entertainmentmarkt langsam aber sicher den Kinderschuhen entwächst und so allmählich erwachsen wird, ergibt das doch eine etwas ernsthaftere Note. Mir ist das Thema in den Sinn gekommen, als mir erst kürzlich aufgefallen ist, daß in vielen Spiele-Bedienungsanleitungen fast immer "Sie" steht, wo die Firmen früher immer "Du" (oder eben gar nichts bzw. ein neutraleres "man") geschrieben haben.

Stefan Holsten, Stuttgart

Deine Feststellung, daß der Computer-Entertainmentmarkt langsam aber sicher etwas erwachsener wird (aber bitte nicht zu erwachsen – oft heißt das auch langweilig), stimmt natürlich. Nichtsdestotrotz haben wir uns entschlossen, beim altbewährten "Du" bleiben. Zum einen ist das "Du" in der Power Play fast schon eine kleine Tradition, zum anderen gehört es in der Branche und der Szene allgemein seit jeher zum "guten Ton". Das liegt sowohl daran, daß man es vorwiegend mit jüngeren Leuten zu tun hat, als auch am starken amerikanischen Einfluß: Wenn "you" irgendwie übersetzt werden muß, was ja öfter vorkommt (ich denke jetzt zum Beispiel mal an unsere Interviews), paßt ein persönliches "Du" fast immer besser als das förmlichere "Sie", was aber bitte nicht mit fehlendem Respekt verwechselt werden sollte. Es gibt unserer Meinung nach keinen Grund, die Leser anders zu behandeln und damit letztlich auszuschließen.
Auch in den meisten Computer-Datendiensten (von AOL bis T-Online) gibt es in neu aufgemachten Nachrichtenbereichen immer wieder heftigst geführte Diskussion um "Du" oder "Sie", und letztlich bleibt es auch dort fast immer – bis auf wenige Ausnahmen – bei dem vertrauteren "Du". Und das, obwohl sich an diesen Auseinandersetzungen um die richtige Anrede neben jungen Computerfreaks meist auch etwas ältere Jahrgänge beteiligen.
Übrigens: Mit der Briefeinleitung „...warum duzt Ihr Eure Leser eigentlich?" ist „Ihnen" das Duzen recht leichtgefallen – weiter so!

Die Südspitze, Stuttgart • 987



Daggerfall

Der zweite Akt der "The Elder Scrolls"-Saga verspricht eines der umfangreichsten Rollenspiele aller Zeiten zu werden. Ob der Spielspaß ähnlich groß ist, steht in Ausgabe 4/96.

Dungeon Keeper

Steigt mit Bullfrog in den Keller und verteidigt ihn gegen allzu forsche Avatare. Noch nie hat es mehr Spaß gemacht, böse zu sein!

Descent 2

Interplays Höhlenflug geht in die zweite Runde. Was Euch außer SVGA sonst noch in den Minenschächten erwartet, lest Ihr in einem ausführlichen Test.

Aktivboxen

Für vollen Spielgenuß sind hochwertige Schallwandler ebenso wichtig wie eine gute Soundkarte. Unser großer Vergleichstest trennt die Spreu vom Weizen.

4/96

erscheint am **13. März**

Die Redaktion behält sich vor, Themen aus Aktualitätsgründen zu ändern.

IMPRESSUM

Chefredakteur: Hartmut Ulrich (hu), verantw.
Chefin vom Dienst: Thea Ziebarth (dz)
Redaktion: Frank Heukemes (fh), Knut Gollert (kn), Michael Galuschka (mg), Sascha Gliss (sg), Ulrich Smidt (us), Peter Steinlechner (ste)
CD-Redaktion: Knut Gollert (kn)
Producer: Manfred Neumayer (mn)
Mitarbeiter dieser Ausgabe: Thomas Kittel
Alle Artikel sind mit dem Kurzzeichen des Redakteurs und/oder mit dem Namen des Autors gekennzeichnet.
Online-Service: Michael Vondung
Redaktionsassistenz: Catharina Brieden
Telefon-Hotline: Schari Egbali, Maximilian Leyder
Jeden Dienstag und Donnerstag von 14.00 Uhr bis 17.00 Uhr
Tel.: 089/6883036
So erreichen Sie die Redaktion:
Tel.: 089/4613-289, Telefax: 089/4613-5046

Layout: Katja Milles, Conny Pflanzer
DTP-Operatoren: Marion Schwanke, Sandra Uttendorfer
Titellayout: Wolfgang Berns
Fotografie: Roland Müller
Titel-Artwork: Bullfrog

Anzeigenleitung: Peter Kusterer (333)
Anzeigenmarketing: Carolin Gluth (305), Natalie Regnault (313)
Anzeigenverwaltung und Disposition: Anja Böhl (233)
Anzeigenpreise: Es gilt die Preisliste Nr. 8 vom 1. Januar 1996
So erreichen Sie die Anzeigenabteilung:
Tel.: 089/4613-962, Fax: 089/4613-789
Int. Account Manager: Kurt Skupin (352)
Assistentin: Michelle Berner (360), Fax (775)
Auslandsrepräsentanten:
Großbritannien: Smyth International, London
Tel.: 0044-181340-5058, Fax.: 0044-181341-9602
USA: M & T International Marketing, San Mateo
Tel.: 001-415-358-9500, Fax: 001-415-358-9739
Taiwan: Acer TWP Co., Taipei
Tel.: 008862-713-6959, Fax: 008862-715-1950
Holland: Insight Media, Laren
Tel.: 0031-2153-12042, Fax.: 0031-2153-10572
Korea: Young Media Inc. Seoul
Tel.: 00822-765-4819, Fax: 00822-757-5789
Hongkong: The Third Wave (H. K.) Ltd.
Tel.: 00852-7640989, Fax: 00852-7643857
Japan: Accot Corp., Tokio
Tel.: 0081-3-3800-3229, Fax 0081-3-3927-8261

Vertriebsleitung: Benno Gaab
Bestell- und Abonnement-Service:
Power Play Aboservice; Postfach 1163, 74168 Neckarsulm
Tel.: 07132/959-242, Fax: 07132/959-244
Österreich: DSB Aboservice GmbH
Arenbergstr. 33, A-5020 Salzburg, Tel: 0662/643866
Schweiz: Aboverwaltung AG
Sägestr. 14, CH-5600 Lenzburg, Tel: 064/519131
Preise: Power Play ohne CD:
Einzelheft 6,50 Mark; Jahresabonnement (12 Ausgaben): Inland: 70,80 Mark; Ausland: 94,80 Mark (Luftpost auf Anfrage); Österreich: 588.- ÖS; Schweiz: 70,80 sfr
Preise: Power Play mit CD:
Einzelheft 12,80 Mark; Jahresabonnement (12 Ausgaben): Inland: 138,- Mark; Ausland: 162,- Mark (Luftpost auf Anfrage); Österreich: 1.056,- ÖS; Schweiz: 138 sfr
Alle Abonnementpreise inkl. MwSt und Versandkosten
Vertrieb Handel: Moderner Zeitschriftenvertrieb GmbH & Co.KG, Postfach 1123, 85386 Eching, Tel.: 089/319006-0
Erscheinungsweise: monatlich
PZD Kennziffer B 10542E

Leitung Herstellung: Klaus Buck (180)
Technik: Sycom Druckvorstufen GmbH
Hans-Pinsel-Str. 2, 85540 Haar
Druck: R. Oldenbourg Grafische Betriebe GmbH
Hürderstr. 4, 85551 Kirchheim

Sonderdruck-Dienst: Alle in dieser Ausgabe erschienenen Beiträge können zu Werbezwecken als Sonderdrucke hergestellt werden. Anfragen an Klaus Buck, Tel. 089/4613-180, Fax: 089/4613-232

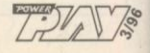
Verlagsleiter: Wolfram Höfler

Vorstand: Carl-Franz von Quadt (Vors.), Kenneth Clifford, Eduard Unzeitig

Verlagsanschrift: MagnaMedia Verlag AG, Postfach 1304, 85531 Haar bei München, Telefon 089/4613-0, Fax 089/4613-100

Diese Zeitschrift ist auf chlorfrei gebleichtem Papier mit einem Altpapieranteil von 30% gedruckt.
Die Druckfarben sind schwermetallfrei.





POWER PLAY MITMACHKARTE

1 Folgendes hat mir an dieser Ausgabe **nicht** gefallen:

2 Folgendes hat mir in der Ausgabe ___/___ am besten gefallen:

3 Ich wünsche mir für die nächsten Hefte folgende Themen:

4 Ich habe folgenden Computer inkl. Ausstattung:

Hier geht's um die Wurst!

Schnappen Sie sich eine tolle Prämie!



POWER PLAY MITMACHKARTE

Folgende drei Spiele gefallen mir zur Zeit am besten:

1.
2.
3.

Sollte ich bei der Leserhitparade gewinnen, wünsche ich mir folgendes Spiel:

Meine Adresse:

Name/Vorname:

Straße/Hausnummer:

PLZ/Wohnort:

Bitte mit 80 Pf. frankieren

Antwortkarte

Power Play
Redaktion
MagnaMedia Verlag
Postfach 1304
D-85531 Haar bei München

POWER PLAY PRÄMIENKARTE

Ich will die angekreuzte Prämie für meine Power Play Empfehlung:

- ☐ Spiel „T.F.X.: EF 2000" (Festabo 1 Jahr)
- ☐ XL Action Control (Festabo 1 Jahr)
- ☐ CD-Drehturm (Festabo 1 Jahr)
- ☐ PLL-Microanlage (Festabo 2 Jahre)
- ☐ Thrustmaster Pro Flight Control System (Festabo 2 Jahre)

Name/Vorname

Straße/Hausnummer

PLZ/Ort

Datum/1. Unterschrift — 2. Unterschrift

Ja, ich möchte Power Play mindestens ein Jahr (PLL-Microanlage und Thrustmaster Pro Flight Control System: 2 Jahre) abonnieren. Danach kann ich jederzeit kündigen.

- ☐ Power Play mit CD zum Jahrespreis von DM 138,- für 12 Ausgaben.
- ☐ Power Play ohne CD zum Jahrespreis von DM 70,80 für 12 Ausgaben.

Dieses Angebot gilt nur für Deutschland.

Name/Vorname

Straße/Hausnummer

PLZ/Ort — LwLPP1

Datum/1. Unterschrift — 2. Unterschrift

Gewünschte Zahlungsweise (bitte ankreuzen): ☐ Bequem durch Bankeinzug ☐ Gegen Rechnung

BLZ — Kontonummer

Geldinstitut

Vertrauensgarantie/Widerrufsrecht: Die Bestellung wird erst wirksam, wenn sie nicht binnen einer Woche ab Aushändigung dieser Belehrung schriftlich bei Power Play Abonnement-Service, D-74168 Neckarsulm widerrufen wird. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.

Bitte mit 80 Pf. frankieren

Antwortkarte

Power Play
Abonnement-Service
D-74168 Neckarsulm

Vertrauensgarantie/Widerrufsrecht: Die Bestellung wird erst wirksam, wenn sie nicht binnen einer Woche ab Aushändigung dieser Belehrung schriftlich bei Power Play

sein!

Descent 2

Interplays Höhlenflug geht in die zweite Runde. Was Euch außer SVGA sonst noch in den Minenschächten erwartet, lest Ihr in einem ausführlichen Test.

Aktivboxen

Für vollen Spielgenuß sind hochwertige Schallwandler ebenso wichtig wie eine gute Soundkarte. Unser großer Vergleichstest trennt die Spreu vom Weizen.

4/96

erscheint am 13. März

Die Redaktion behält sich vor, Themen aus Aktualitätsgründen zu ändern.

Österreich: DSB Aboservice GmbH
Arenbergstr. 33, A-5020 Salzburg, Tel: 0662/643866
Schweiz: Aboverwaltung AG
Sägestr. 14, CH-5600 Lenzburg, Tel: 064/519131
Preise: Power Play ohne CD:
Einzelheft 6,50 Mark; Jahresabonnement (12 Ausgaben): Inland: 70,80 Mark; Ausland: 94,80 Mark (Luftpost auf Anfrage); Österreich: 588.- ÖS; Schweiz: 70,80 sfr
Preise: Power Play mit CD:
Einzelheft 12,80 Mark; Jahresabonnement (12 Ausgaben): Inland: 138,- Mark; Ausland: 162,- Mark (Luftpost auf Anfrage); Österreich: 1.056,- ÖS; Schweiz: 138 sfr
Alle Abonnementpreise inkl. MwSt und Versandkosten
Vertrieb Handel: Moderner Zeitschriftenvertrieb GmbH & Co.KG, Postfach 1123, 85386 Eching, Tel.: 089/319006-0
Erscheinungsweise: monatlich
PZD Kennziffer B 10542E
Leitung Herstellung: Klaus Buck (180)
Technik: Sycom Druckvorstufen GmbH
Hans-Pinsel-Str. 2, 85540 Haar
Druck: R. Oldenbourg Grafische Betriebe GmbH
Hürderstr. 4, 85551 Kirchheim
Manuskripte werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen frei sein von Rechten Dritter. Sollten sie an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten worden sein, muß dies angegeben werden. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von MagnaMedia herausgegebenen Publikationen. Honorare nach Vereinbarung. Für unverlangt eingesandte Manuskripte übernehmen wir keine Haftung.

Sonderdruck-Dienst: Alle in dieser Ausgabe erschienenen Beiträge können zu Werbezwecken als Sonderdrucke hergestellt werden. Anfragen an Klaus Buck, Tel. 089/4613-180, Fax: 089/4613-232
Verlagsleiter: Wolfram Höfler
Vorstand: Carl-Franz von Quadt (Vors.), Kenneth Clifford, Eduard Unzeitig
Verlagsanschrift: MagnaMedia Verlag AG, Postfach 1304, 85531 Haar bei München, Telefon 089/4613-0, Fax 089/4613-100

Diese Zeitschrift ist auf chlorfrei gebleichtem Papier mit einem Altpapieranteil von 30% gedruckt.
Die Druckfarben sind schwermetallfrei.

ivw





EVOCATION
Zwischen Traum und Wirklichkeit
Ausgezeichnet mit dem EMMA Award 1995
CD-ROM für Mac + PC
Bitte fordern Sie schriftlich unsere Demo CD-ROM an (verfügbar ab März '96 für Mac + PC)
Tauchen Sie ein in die geheimnisvolle Welt von Evocation. Gefangen in einem Reich zwischen Traum und Wirklichkeit müssen Sie durch logisches Kombinieren und intuitives Handeln die Kräfte der Magie für sich gewinnen. Nur so wird es Ihnen gelingen, die vor Ihnen liegenden Herausforderungen zu meistern und alle Aufgaben zu lösen. Überwinden Sie die verschiedensten Hindernisse, die Ihnen den Zugang zu den drei Wegen des Wissens verwehren. Am Ende Ihrer abenteuerlichen Reise entscheiden Sie dann den Kampf um das Symbol der Weisheit für sich. Graphisch und inhaltlich beeindruckend stellt Evocation eine Ausnahmeerscheinung unter den Adventure Games dar. Musik und Soundeffekte schaffen eine Atmosphäre, die den 3D-Landschaften und Räumen einen einzigartigen Charakter verleiht.
Navigo Produkte sind im qualifizierten Computer-Fachhandel, Buchhandel, in Kauf- und Warenhäusern und Elektronik-Fachmärkten oder bei Navigo direkt erhältlich.
NAVIGO MULTIMEDIA
Frankfurter Ring 213
80807 München
Fax 089/324 66 204
T-Online: NAVIGO#
Internet: www.navigo.de